WWW.POWERWEB.NL JAARGANG 9 JANUARI 2001 NUMMER 1

VNU



POWER UNL[IMITED]

HE[T ...]STE GA[MES ...]

ADVIESPRIJS f5,95 BFR 115

DREAMCAST VERSUS PLAYSTATION 2

DE HARDE FEITEN

SHENMUE

EEN GAME, TWEE GEDACHTEN



Ovenhandschoenen. Bokshandschoenen. Skihandschoenen. Je kunt het zo gek niet bedenken of je kunt het kopen, verkopen of veilen op de site van Spott. Je vindt er spullen van particulieren, van bedrijven, nieuw of tweedehands. Spott geeft je bij meerdere rubrieken extra informatie. In de rubriek Auto's & 2-Wielers geven we je bij verschillende auto's technische gegevens afkomstig van het tijdschrift Autoweek. Zie je een mooi

Power Unlimited
VNU Business Publications

Hoofdredacteur
Mark Friederichs

Eindredacteur
Ed Wiggemans

Redactie
Richard Simon, Jan-Johan Belderok, Bjørn Bruinsma, Boris van de Ven, Thomas Glas, Sara Luijters, Ruben Heere, Jan Meyroos, Dre Urhahn, Niels Roodenburg, Jeroen Roding

Redactie-assistente
Sandra van Herwerden
023-5463346 (niet voor cheatcodes e.d.)
ma t/m do 09.00-17.00 uur

Redactie-adres
Power Unlimited
Postbus 1913
2003 BA Haarlem

Internet
www.powerweb.nl

Vormgeving
EP&PP: Arend Bloemink (art-director), Nella de Koster, Marie-José Reuwer, Marieke Bausch, Niels Broszat, Lieuwe de Leeuw

Illustraties
Angel & Ice TBH-Q, Aryton

Marketing
Sylvia Castelijn (marketing manager), Chantal Smit (marketing assistent, 023-5463366) Patricia Koldewijn (bladmanager, 023-5463471)

Uitgever
Ian Bedwell

Advertenties
Reserveringen en aanleveren materiaal:
Sonja Francois 023-5463536
Accountmanager: Janet Robben 023-5463407, fax 023-5465508
Salesmanager: Frits Dufifie

International Advertising Sales Representation
www.globalreps.com
USA: tel. 1 415 249 1620, fax 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East: tel. 44 207 316 9638, fax 44 207 316 9774

Druk
Roto Smeets Utrecht

Colofon

SERVICE & INFORMATIE

Klantenservice
023-5566605, serviceteam@tijdschriften.vnu.com

Abonnementen
Wilt u een abonnement of hebt u vragen over uw abonnement, welkomstcadeau of de bezorging, schrijf dan naar Power Unlimited, Antwoordnummer 20057, 2130 RE te Hoofddorp, of bel met 023-5566789 (ma t/m vr 09.00–17.00 uur).

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient, bij voorkeur schriftelijk, 6 weken voor afloop van het abonnement te geschieden bij Media Expresse. Het telefoonnummer vindt u op de adressticker op Power Unlimited. Het adres staat vermeld op de acceptgirokaart en in de Gouden Gids onder 'week- en maandbladen'. Adreswijzigingen dient u minimaal drie weken van tevoren op te geven aan Media Expresse of Media Post.

Abonnementsprijs
f 65,40 per 12 nummers (f 5,45 per nummer), of Bfr. 1380. Prijswijzigingen voorbehouden.

België
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Mediaxis, Neerveldstraat 109, 1200 te Brussel, telefoon 02-7762233. Uitgever: Uitbreidingsstraat 82, 2600 Berchem.

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit bestand is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P0001113.

Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 8,95 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. VNU tijdschriften, afd. Abonnementenservice te Hoofddorp, onder vermelding van het gewenste nummer. U kunt ook terecht bij Media Expresse. In België kunt u voor het nabestellen van reeds verschenen nummers contact opnemen met de klantenservice van Mediaxis (02-7762233).

Inhoud

In dit num



Emperor: Battle For Dune
Je moet er nog een klein jaartje op wachten maar dan heb je ook wat. Zoals het er nu naar uitziet gaat Dune 3 een hele grote worden.
Pagina 18

The World Is Not Enough
Hoewel de 'Bond-sfeer' goed is getroffen, kan TWINE niet tippen aan een game als Goldeneye.
Pagina 60





Delta Force 3: Land Warrior
Als Single Player game stelt het allemaal weinig voor maar speel je Land Warrior online dan is het genieten geblazen.
Pagina 30

Profcheck
Online gamen heeft de toekomst. Dat is in ieder geval de mening van Olivier Voûte en Hyke van der Heijden; de twee jonge direkteuren van Mplayer Europe.
Pagina 68



Ducati World
Ducati World is een bijzonder goede motorracegame. Ed heeft het zelfs over de Gran Turismo voor de motorfans.
Pagina 49

De Redactie

De Poll op het Powerweb werd handenwringend gevolgd door de redactie omdat er gestemd moest worden voor 'de dopeste PU-redacteur'. Jan werd winnaar, gevolgd door Skate, Ed en Boris. Hoe reageerden onze redacteuren op deze uitslag?



Bjørn
'Huh, hebben we een website dan?'



J.J.
J.J. wil altijd winnen en kon het niet aanzien. Uit frustratie heeft hij zijn ISDN lijntje doorgeknaagd, zodat 'ie niet meer online kon. Hij eet op dit moment alleen vloeibaar voedsel.



Skate
'Ik neem genoegen met een tweede plaats. En Jan, vergeet je die duizend piek niet over te maken op mijn bankrekening?'



Ed
'Dat zo'n oude man als ik het nog zo goed doet bij de jeugd geeft hoop! Ik denk dat ik nog maar 25 jaar bijteken.'



FIFA 2001

Geen revolutionaire veranderingen natuurlijk in deeltje zoveel van deze uiterst succesvolle voetbalreeks. FIFA 2001 ziet er echter wel subliem uit.

Pagina 28

Dreamcast vs PlayStation 2

Net op het moment dat de PS2 wordt geïntroduceerd in de Benelux opent Sega een Dreamcast-offensief. Een mooie aanleiding om de twee machines eens met elkaar te vergelijken.

Pagina 12



Dreamcast toppers

De Dreamcast afgeschreven? No way! Sega laat de concurrentie een ongelofelijk poepie ruiken met games als *Shenmue, Jet Set Radio, Metropolis Street Racer en Quake III: Arena.*

Donkey Kong Country

Platform en Game Boy; dat zijn twee handen op één buik. DKC voelt zich op de GBC dan ook als een vis in het water. Pure klasse!

Pagina 62



Rune

Rune is een action adventure voor geharde gamers. Hakken, beuken en killen in een grimmige, donkere sfeer.

Pagina 36





Civilization: Call To Power 2

Deel 1 was goed, deel 2 is nog beter. Call To Power 2 sleept de hardcore simliefhebbers de winter door.

Pagina 46

PC CD-ROM

PlayStation

PlayStation 2

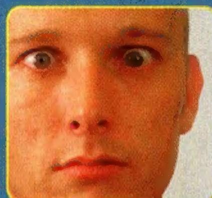
Dreamcast

Game Boy Color



Sara

Sara's reactie was kort maar krachtig: 'Steek die poll maar in je … !!'



Thomas

Thomas dacht creatief te zijn door de site te hacken en de stemming zo in zijn voordeel te beslissen. Gevolg: Thomas zit momenteel in voorarrest.



Dre

'Ik vond het aanklikken erg verwarrend. En volgens mij heeft Boris mijn stemmen gekregen, dus ik eis een nieuwe poll.'



Niels

'Zolang de stemmen per post uit Moldavië en Oergsteschigan nog niet meegeteld zijn, ga ik niet akkoord met deze uitslag!'



Jan

'Het publiek heeft gekozen. Ik vertolk de stem des volks. Ik neem aan dat ik nu salarisverhoging krijg? En een auto van de zaak. En iedere dag champagne bij mijn ontbijt!'



Ruben

Ruben was zo depri door de stemming dat hij gesolliciteerd heeft bij Hoog-Spel. Maar dat blad bestaat niet meer. Wat een pech.



Boris

'Volgens mij heeft die Jan de boel lopen flessen. Ik eis een handmatige hertelling en anders stap ik naar de rechter!'

Commentaar, kritiek, liefdesverklaringen, fanmail? Schrijf ons:

YO

PSONE VRAGEN

Ik heb een paar vragen voor jullie over de PSone (die kleine PSX),hier zijn ze:
1. Kun je PS2 spellen op de PSone spelen?
2. Kun je PSX spellen op de PSone spelen?
3. Kun je de PSone opladen of moet je weer met een stekker en een kabel spelen?
4. Zit er DVD op de PSone?
5. Kun je de PSX consoles voor de PSone gebruiken?
6. En hoe zit dat met de memorycards?
Drontok Bandaal via Internet

1. Nee, natuurlijk niet, dan zouden ze geen PS2 meer verkopen.
2. Ja, en ook op de PS2.
3. Je kunt de PSone nog niet opladen. Heeft ook nog geen zin, want hij is nog niet geschikt voor portable gebruik.
4. Nee, daarvoor heb je de PS2 nodig.
5. Ja, als je tenminste bedoelt of je controllers etc. voor de PSX ook op de PSone kunt gebruiken.
6. Simpel: memorycards voor de PSX werken wel op de PS2, maar niet voor PS2-games (en omgekeerd).

GAMECUBE GAAT HET MAKEN

2001 wordt een fantastisch jaar. Niet vanwege de Xbox natuurlijk, want mijn mening is en blijft dat Blinky Bill Gates moet oprotten uit de consolewars maar ja, wat ie ook doet, ik zal de boys van www.xbox.com blijven terroriseren met mijn dagelijkse mailtjes, die voor een trotse consolefabrikant hoogst vervelend zijn.
Anywayz, ik heb het gevoel dat de GameCube het helemaal gaat maken. Het is nu genoeg geweest met al dat gezeik rondom Nintendo. Wees toch eens een kind, schaam je niet om Pokémon of Mario te spelen en doe eens wat anders dan Resident Evil. Ik ben nu 14 en het interesseert mij geen flikker wat andere gamers denken. Ik speel alle zogenaamde 'kiddy games' en so what? Nogmaals: de GameCube gaat het helemaal maken; hij heeft de power, de games (denk eens aan Zelda, Perfect Dark en Mario in 128 bit) en de juiste mensen eromheen, want, laten we er niet omheen draaien, Nintendo is de beste gamesfabrikant. Ooit.
Patrick via Internet

We hebben je mailtje doorgestuurd. Bill Gates is op dit moment in totale paniek en overweegt het Xbox-project met onmiddellijke ingang te staken..

TROTS OP HELMOND

Eeej gallie met ouwe grotte smoel, Kben ne Hellemonder/Kattemepper en daor ben ik trots op als gallie nou es efkes kiekt bai jo post dan hedde gallie kritiek op Sjoerd Koolen, nou is da toevallig ne moat van meen, en dus ok gelijk ne Hellemonder. Wa nou et toeval is, Helmond ligt in Brabant en nou hedde gallie dus iets tegen Brabant zoals ik da gezien ha. Kwil ut best oitvechtuh teguh allie, vat maar unne slagroomtoart derbai dan kenne we beginnuh! Vat dien snotdoeken dr ok maar vast bai dan kende jankuh zo hard als de ge wul!!
Pieter, Helmond

Aaah Helmond; hoofdstad van de Peel, geboorteplaats van René en Willy van de Kerkhof, Willy van der Kuylen en Wilfred Bouma, prachtige stad met z'n Ketsegängste en Meijhuis. Beste Pieter, da magge oe krek reeteke trots op sien.

DRIE VRAGEN

Hallo allemaal daar bij de PU, ik heb drie vragen!
1. Daikatana kreeg een 8.8 in het decembernummer van vorig jaar maar toch staat bijna elk nummer weer in de PU dat dat spel van Romero zo gigantisch zuigt. Dat ie zuigt zal wel, maar waarom dan een 8.8?
2. Virtua Striker 2 stond in de (verder fantastische) PU agenda bij de beste games voor de Dreamcast. Waarom staat die daar als Skate er een 4.8 aan geeft? Of keken jullie alleen naar de screenshots bij het bepalen van de beste 10 games?
3. Mark de PU baas vermeldde een paar nummers geleden in een flyer die bij de PU zat verpakt dat in het oktobernummer een uitgebreide hardware-special zou zitten, maar die heb ik niet gezien!
Huibert Jonkers

Daikatana is zo vaak uitgesteld, dat de game volledig achterhaald was op het moment dat ie daadwerkelijk in de winkel lag. De review hadden we al vele maanden eerder, vandaar.
Op de tweede vraag hebben we echt een geniaal antwoord: geen flauw idee.
En wat je derde vraag betreft: het leek ons toch slimmer om een hardware-special te maken op het moment dat de fabrikanten hun nieuwste speledingetjes klaar hadden. Vandaar dat je 'm pas bij dit nummer aantreft.

WAAR IS MARCEL?

Hallo PU people, ik word een beetje gestoord van al die mensen die de YO! Post volklagen en hele boekdelen schrijven; zoals die brief van Martin van Os (sjeesh, gaaaaaaaaap).
Ik zeg alleen maar dit:
IK WIL MORTAL MARCEL TERUG!!!!
GO MARCEL, GO MARCEL
PLZ COME BACK EN SAVE DE YOPOST WANT ZOALS HET NU IS; IS HET FUCKING ZWAAR KLOTE
MAAAAARCCCCCEEEEELLLLLL
EEN ANCIENT FAN...
D.

Wij willen 'm ook terug, maar we hebben nooit meer iets van 'm vernomen. Misschien iets voor een prijsvraag? Of moeten we naar Opsporing Verzocht? Marcèèèèèèl!!!

IRRITANTE CD'S

Is dat standaard geworden of zo, mensen lastig vallen met van die irritante cd's? Ik word echt schijtziek van al die cd's met een maand gratis internet. Ziet het er naar uit of ik daar op zit te wachten of zo? Iedere week valt er wel zo'n klereding in de brievenbus. Ik denk dat ik al wel 100 van die rotdingen in de prullenbak heb moeten pleuren, en nu beginnen jullie (hèt gamesmagazine van NL) ook met die rotdingen. Ik hoop dat dit een geintje was of zo.
Echt snugger is het trouwens niet, je ziet net op tv dat iedereen in nl zo'n ding in de bus heeft gekregen en dan doen jullie er nog een schepje bovenop. Plz. maak die gasten wijs dat niemand op die K***E dingen zit te wachten
Paul Janssen, Oosterhout

Het is eigenlijk heel simpel: CompuServe betaalt ons om dit te doen (dat heet dan een advertentie, niet te verwarren met het deel van het blad dat redactie heet) en mede van die centen maken wij elke maand dit prachtige blaadje dat we voor deze belachelijk lage prijs kunnen aanbieden.

ƒ1149,-!!??

Ik had niets te doen dus wou ik wat lulligs schrijven.
Misschien was Shigeru Myamoto niet op zijn gemak of had hij buikpijn of zo want die tekening van Mario sucks. Misschien bedoelt hij bijvoorbeeld: "Hier, neem die tekening en donder op, stoor mij niet meer!" Dat is pas vriendelijk. Ik wil niet zo geweldig zijn, maar zelfs mijn oma zal een betere tekening van Mario kunnen maken. Hé, niets persoonlijk.

De schrijver van de beste, leukste, mafste en meest (on)zinnige brief, ook wel Brief van de Maand genoemd, ontvangt een racestuur van Guillemot voor de PC, PSX, N64 of Dreamcast. Afgebeeld is de PSX-versie van dit coole wheel.

Stuur jouw brief naar:

Power Unlimited
Yo! Post
Postbus 1914
2003 BA Haarlem

of mail 'm naar:

yopost@powerunlimited.nl



post

De redactie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.

POWER UNLIMITED Postbus 1914 2003 BA Haarlem
E-MAIL: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

Beste mensen van Power Unlimited denken jullie dat ƒ1149,- voor de PS2 een redelijke prijs is? (even mijn tranen verwijderen). Kom op mensen, dat is toch niet normaal! Wil Sony ons soms in onze blote kont laten. En dat is alleen in Nederlandse gulden, hoe zit het dan met de Euro? Dat zal zeker een harde klap voor je portemonnee zijn (eventjes mijn portemonnee bekijken), dat gaat niet goed.
Ik houd best van PlayStation en games maar het is niet de bedoeling dat ik ƒ1149,- voor een PS2 moet uitgeven. Kom op mensen 'This sucks'. Al mijn geld zuigen, dat vindt Sony best wel leuk, maar wij lekker niet.
Take care people. Pass.
Wilkins Reenis

Wij verwachten (hopen) dat op het moment dat er meer PS2's beschikbaar komen, de prijs zal dalen.
Enne, hoe het zit met die Euro, daar heb je blijkbaar geen reet van begrepen. Vraag het eens aan iemand met verstand.

DREAMCAST TOP 10

Ik heb al vaak codes naar jullie opgestuurd en dus ook al een paar keer in de PU gestaan. Ik ben een trouwe Power Unlimited lezer. Ik wil jullie ook een compliment geven omdat het een fantastisch blad is; overzichtelijk, alles wordt besproken, gave foto´s, etc.
Er ontbreekt toch één klein dingetje aan. En dat is op de bladzijde waar de Power Top 10 staat afgebeeld: Waar is nu de Dreamcast Top 10? Ik dacht dat hij wel zou komen, maar nu is hij er nog steeds niet. Hoe komt dat? Of komt het nog?
Steven Braspenning

Tja Steven dat is een goed punt. Het aanbod en de kwaliteit van de Dreamcast spellen wordt met de maand beter en een DC Top 10 zou dan ook zo onderhand op z'n plaats zijn. Aan de andere kant zijn we heel druk met een complete restyling van de PU waarna een heleboel dingen gaan veranderen (en de PU nog vééééél mooier wordt). Wat er dan precies met de Top 10 gebeurt, is nog niet helemaal duidelijk.

SEXY SARA

Ik zit met een enorm groot probleem! En nee hoor, niet met klachten over een té trage PC (zoals velen), niet met vragen over de PS2... maar wel met het volgende. Elke maand zie je hetzelfde pietluttige fotootje van Sara (2,6 cm op 3,1 cm) onderaan pagina 5.
Als jongen wil ik écht wel meer zien dan dat! Daarom vraag ik jullie of ze volgende maand niet met een mooie, grote, sexy, geile foto op pagina 6 onder de rubriek 'Yo!Art' kan komen.
Met een foto zoals die van de cover van PU 8/2000 ben ik best wel tevreden (en ik niet als enige trouwens). Als jullie dit zouden doen, denk dan ook maar eens aan de verkoopcijfers van jullie goddelijke blad die nóg meer zullen stijgen.
Davy Beullens, Nijlen

Wacht jij maar tot je zo groot bent dat je bij de 'vieze blaadjes' kan zonder dat iemand je hoeft op te tillen. Snotneus.

NOSTALGIE

In dit tijdperk van super graphics en gecompliceerde gameplay, denk ik nog wel eens terug aan die goeie ouwe Commodore 64. Waarschijnlijk weet nu de helft niet waar ik het over heb.
De Commodore 64 was een spelcomputer waar je nog van die grote floppen in moest douwen. Deze computer had de meest vage spellen, maar die waren echt superverslavend. Neem nou bijvoorbeeld Bubble & Bobble (je weet wel, met die draakjes die bellen blazen), Rambo, Accolade Grand Prix, Testdrive en noem ze maar op.
Ik heb jarenlang op die fantastische spelcomputer gespeeld. Tot 't moment dat ik hem aanzette en hij niets meer deed! Dit was een enorme mentale klap die ik maar niet te boven kwam. Mijn enige nuttige tijdverdrijf op dat moment was als sneeuw voor de zon verdwenen! Ik had nog een paar bakken vol topspellen staan, maar die kon ik ook wel weggooien, zonde.
Nu moet ik het met een gewone PC met Deus Ex en CM 00/01 doen. Maar ja, die goeie ouwe C64 tijd keert jammerlijk nooit meer weder...
Rik Hanswijk

Tja, vroeger was alles beter. Wist je trouwens dat de Beatles uit elkaar zijn? Erg hè?

BRIEF VAN DE MAAND

MENTAL GEAR BORIS

Hé PU-luitjes, laat ik me effe voorstellen:
Hany Saad, 15 jaar oud, programmeurtje en groot fan van jullie blad. Waarom dit mailtje? Nou het zit zo: ik ben bezig met een Metal Gear Solid spin-off (of rip-off, hoe je het maar wilt noemen) onder de naam Mental Gear Boris. In de hoofdrol laat ik mijn favoriete PU-schrijver, je raadt het al, Boris spelen als Boris Fake. De bedoeling van het spel is het PU-gebouw binnensneaken, dat is bezet door boze PC Totaal, Bobo en Donald Duck lezers. Zij hebben Ed gehersenspoeld en eisen totale vernietiging van de PU-redactie en anders laat Mental Ed een nucleaire ruft over heel Nederland. Met een vet arsenaal aan wapens moet je hier een stokje voor steken. Nou, klinkt dat goed of niet? Zodra de demo af is stuur ik hem wel op.
Hany Saad, Noordwijkerhout

PS Boris, die 10 voor Metal Gear Solid op de GBC was zwaar terecht.

Ed is inderdaad gehersenspoeld anders had ie deze idiote brief nooit Brief van de Maand gemaakt..

MEISJES

Hé puutjes, ik heb een tijdje geleden een brief gelezen van iemand die informatie over meisjes vroeg. Nou, ik heb een advies voor die jongen: begin er niet aan!
Een van mijn vrienden heeft dus zo'n meisje. Nou!? Graphics: verschilt maar meestal een zware onvoldoende. Sound: 2,7 er komt alleen een hoop geblèr uit. Gameplay: 3,1 ze luisteren voor geen fuck. Overall: 2,9.
Een voorbeeld: je zit lekker Diablo 2 te spelen op battle.net en dan moet je opeens van het net af omdat je vriend zijn vriendin ff moet bellen over een of ander tennistoernooi. Anderhalf uur lang!!! Nou zeg, één advies: niet aan beginnen!
El Micko

Volgens ons zijn er zat meisjes die beter scoren. Hoe meet je de gameplay eigenlijk, da's toch wel meer dan luisteren?

DREAM ON

Op een dag na school moest ik mij melden bij de rector want ik zat in de Franse les PU te lezen en dat was al de vijfde keer die maand.
Toen ging ik daarheen met tipjes dat ik heel rustig moest blijven en duidelijk moest praten (dan schijn je minder straf te krijgen). Ik zat al helemaal voor te bereiden wat ik ging zeggen. Toen klopte ik op de deur, ik kwam binnen en wat zag ik? De rector zat MIJN gloednieuwe PU te lezen. Hij vroeg: "Ben jij abonnee van de Power Unlimited?" "Ja", zei ik. Hij vroeg: "Kun jij misschien regelen dat ik ook abonnee word?" Dat deed ik dus en toen kreeg ik geen straf . Nee, ik mocht bij hem thuis gaan gamen.
Hij had een gloednieuwe PC, een PlayStation met tweehonderd spellen, een Nintendo 64 en een Game Boy Color.
En tot mijn grootste verbazing had hij bijna alle Pokémon gevangen (hij is 48 jaar).
Toen ik thuis was, lachte ik mij helemaal krom om wat ik die dag had meegemaakt.
Robin Gooskens

En toen werd je wakker zeker?

Power Spy

Blijkbaar heeft het voortdurende naggen van Jan succes gehad want Lucas Arts is over de brug gekomen met Star Wars: X-Wing Trilogy. De compilatie bevat X-Wing, TIE Fighter, X-Wing Alliance en als bonus X-Wing vs. TIE Fighter: Flight School. Slecht nieuws voor fans van Half-Life. De Dreamcast versie is uitgesteld naar begin 2001. Je zou er toch van op je tv gaan schieten. Opmerkelijk. Een week na het bezoek van Jort hebben Tatjana en haar vriend besloten uit elkaar te gaan. En Jort hebben we al een tijdje niet meer gezien. 3DO is bezig met een arcade tankgame en 't heeft eindelijk eens niets te maken met die klote soldaatjes van Army Men. Tanks a lot! Crazy Taxi 2 is bevestigd door Sega. Het spel zal zich afspelen in New York en vooral veel drukkere straten bevatten. Het is heel wel mogelijk dat het spel ook online gespeeld kan gaan worden. Epic heeft de Unreal engine beschikbaar gesteld aan developers die games voor de Xbox willen maken. Is er nu nog iemand die denkt dat het niks wordt met Bill's speledingetje? Een nieuwe Sim ziet het licht. Na Sim City, Island, Copter enzovoort, krijgen we nu ook Sim Coaster. Het is de opvolger van Sim Theme Park. Heeft Dré ook weer iets om naar uit te kijken. In de VS zijn de eerste gevallen bekend gemaakt van de Nintendo-duim. Nu begrijpen wij meteen de 4 die Boris aan de N64 versie van Sydney 2000 gaf. Hij wil geen gewonde gamers op zijn geweten hebben. Niels is onlangs zwaar door zijn rug gegaan. Dat krijg je er van als je een dikke veertig stuurtjes, joysticks, controllers en gamepads in je eentje naar boven gaat dragen. Het lijkt wel of iedereen Alice games aan het maken is. Want naast American McGee's Alice, gaat ook Walt Disney een Alice game maken en wel voor de Game Boy Color. Alice, Alice, who the f... is Alice? De Britse Academy of Film and Television Arts heeft Deus Ex de prijs voor PC-spel van het jaar gegeven. Wij denken niet dat het bij deze ene prijs zal blijven. Hoor ik iemand PU Game Awards roepen? Hoezo heeft Sony momenteel geen problemen? Nog niet één PS2 game heeft een negen of hoger gescoord. En de DC-games, doen die het dan beter? Nwoh, kijk zelf maar. Een medewerker van Bioware zette onlangs een Baldur's Gate II demo op het web die alleen bedoeld was voor exclusieve deals met bladen. Oeps, foutje. Zo'n Dreamcast is niet alleen een fijne console maar het ding werkt ook erg bevrijdend. Na een week DC'en denken PC-mannen Jan en J.J. bij het woord driver niet meer aan zo'n naar stukje software wat je moet downloaden, maar aan een zeker racespel. Het bedrijf Seagate heeft aangekondigd op de markt te komen met een harddrive die, hou je vast, 180 Gigabytes aankan. Flinke game die dan nog de melding 'C-schijf zit vol' te voorschijn tovert. De Nederlandse publisher Project 2 (o.a. Jazz Jack Rabbit) die een paar maanden geleden failliet ging, heeft een doorstart gemaakt. Over de nieuwe naam hebben ze volgens ons lang nagedacht, misschien zelfs wel voor veel geld een reclamebureau ingeschakeld: Project 3! Microsoft heeft onlangs het spel Casino uitgebracht, met daarin de tien meest populaire gokspellen. J.J. is al ruim een week aan het gamen maar wacht nog steeds op de eerste knaken die uit zijn CD-drive rollen.

Power N

PS2 Update

PlayStation 2: alle 5000 verkocht



24 november was het zover: de lancering van de PS2. Een tamme boel, helaas. Geen honderden gamers die in slaapzakken voor de winkel lagen om er een te bemachtigen. De 5000 exemplaren die Sony voor Nederland bestemd had waren al ruim van tevoren verkocht via voorintekening. Het lijkt er sterk op dat het veel te lage aantal van 5000 stuks pas omstreeks maart 2001 door Sony aangevuld gaat worden. Dat geeft ons de tijd om een nieuw oordeel over de PS2 te vormen, want vooralsnog maakt de kwaliteit van de games de beloften van Sony niet waar.

LARA OP HET WITTE DOEK

Dat de Tomb Raider-spellen verfilmd worden, weet iedere PU-lezer inmiddels wel. Dat de hoofdrol wordt gespeeld door de Française Angelique Jolie is ook algemeen bekend en dat deze dame bijzonder aantrekkelijk is, hoeven we eveneens niemand meer wijs te maken.



Veel meer info over de film viel er niet te vinden. Tot we de site www.tombraidermovie.com zagen. Hier wordt de hele cast voorgesteld en kun je filmpjes en foto's downloaden, alsmede de onvermijdelijke screensavers en wallpapers.

Ook krijg je elke dag een screenboard (een tekening van een scène) te zien. Wij bemachtigden er alvast een voor jullie.



F1 2000 = F1 CHAMPIONSHIP SEASON

Bij F1 Championship Season zit een klein addertje onder het gras: het is namelijk geen geheel nieuwe game maar een soort verbeterde versie van F1 2000, voor de volle prijs. En dat zes maanden na de release. Stinkt dat niet?

Niet helemaal, want het spel is op een groot aantal punten verbeterd. Bijvoorbeeld een betere wegligging, toevoeging mechanische problemen, een beter schademodel, betere AI en veel, heel veel nieuwe telemetrie.

Is het spel een nieuwe aanschaf waard? Tja, als je tevreden bent met F1 2000 of GP 3, dan niet. Ben je echter ontevreden met F1 2000 of heb je nog helemaal geen F1 racer, dan is dit spel een prima alternatief. Hoewel? Lees volgende maand de recensie.

ews

Vet van Ed

Het liefst zou Ed van z'n pensioen genieten op een tropisch eiland. Z'n aandelen KPN zijn echter zo in waarde gedaald dat ie besloten heeft het over een heel andere boeg te gooien. Sinds kort beunt Ed een beetje bij in de wereld van gehaktstaven en berelullen. Vette racegame? Vette bek zul je bedoelen! Warsim? Patatje Oorlog kun je krijgen!





JAN WEG BIJ PU?

Er verschenen een paar weken geleden opeens vreemde mailtjes in het forum die suggereerden dat Jan de PU zou gaan verlaten. Niets is echter minder waar. Jan blijft, bang als hij is dat Warcraft III anders door een ander persoon gereviewed zou worden. En hij verkoopt nog liever zijn dure auto, dan dat hij zijn geliefde Orcjes in de steek laat. Blizzard schijnt overigens eindelijk vooruitgang te boeken met het spel. Was het eerste een RPG en daarna weer een RTS, het uiteindelijk resultaat zal volgens de developer een RTS met veel RPG invloeden worden. Blijft dus lekker vaag.



BLOED OP DE DC



Een nieuwe troef van Sega is Headhunter, een filmisch arcade avontuur dat zich afspeelt in de nabije toekomst.
Het draait allemaal om het illegaal verhandelen van lichaamsdelen. De hoofdrolspeler is een premiejager, die de complete omgeving van het spel (een gigantische stad) te voet of op zijn motor kan afspeuren. De gameplay zal een uitgebalanceerde mix moeten worden tussen race en battle elementen.
Sega Net wordt bij het spel betrokken door de mogelijkheid om via het net nieuwe karakters en wapens te downloaden.
Release datum: zomer 2001.

ULTIMA ONLINE 3

Goed nieuws voor de online RPG-freaks. EA heeft aangekondigd dat er een derde deel van Ultima Online komt. Het spel gaat Ultima Online: Third Dawn heten en bevat een nieuwe wereld, meer dan 700 3D motion captured karakters en tientallen nieuwe monsters.
Third Dawn zal de wereld van Ultima nog voller maken. Met name in de VS is de gekheid volledig losgebarsten. Dagelijks lopen er 200.000 spelers rond en op internet-veilingen worden duizenden dollars geboden voor sterke karakters. Dat heet nu spelenderwijs geld verdienen.

G.O.D. PAKT UIT

De mannen van Gathering Of Developers zitten allesbehalve stil. Ze hebben voor het jaar 2001 alvast drie grote PC-titels aangekondigd.
Het gaat om Blair Witch Volume 3: The Elly Kedward Tale, het langverwachte Oni en Kingdom Under Fire. Alledrie de titels moeten al in het eerste kwartaal in de winkels liggen.
Daarnaast mogen we ook nog een aantal conversies verwachten waaronder de Dreamcast versies van Railroad Tycoon II en 4x4 Evolution



METROPOLIS-BEATER?

Midtown Madness 2 op de Dreamcast? Nee, dit is Super Runabout. De snelle jongens onder de lezers zullen onmiddellijk roepen dat deze game al eerder op de PSX is uitgekomen en dat klopt. Super Runabout is echter geen poort; het spel is deels opnieuw ontwikkeld door developer Climax Entertainment. Volgens Sega moet het de kassakraker van de winter worden voor de DC.
De speler mag in het spel missie na missie de straten van San Francisco onveilig gaan maken. Of het spel beter is dan Metropolis Street Racer willen we nog wel even zien, maar de screens zijn al vast veelbelovend.

POWER HITS!

Hier volgt een overzicht met de games die in de vorige drie nummers de beste cijfers kregen.

GAME BOY (COLOR)	
Pokémon Pinball (december)	8,5
Robbedoes, The Robot Invasion (oktober)	8,5
Perfect Dark (november)	8,1
Toonsylvania (oktober)	8,0

NINTENDO 64	
Zelda: Majora´s Mask (december)	9,2
Mario Tennis (november)	9,1
Turok: Shadow of Oblivion (december)	8,2
ISS 2000 (oktober)	8,0

DREAMCAST	
F355 Challenge (december)	9,0
Ultimate Fighting Championship (november)	9,0
Fur Fighters (oktober)	9,0
F1 World Grand Prix II (december)	8,8

PLAYSTATION	
Spiderman (oktober)	9,4
Tony Hawk's Pro Skater 2 (oktober)	9,2
Formula One 2000 (november)	9,1
Rayman 2 (oktober)	9,0
Tenchu 2 (oktober)	8,7
Mike Tyson Boxing (december)	8,5
Tomb Raider V (december)	8,5
Moto Racer World Tour (november)	8,5
Chicken Run (december)	8,4
Team Buddies (november)	8,4
Parasite Eve 2 (oktober)	8,4
Medal of Honor (december)	8,1
Dino Crisis 2 (december)	8,0
Knockout Kings 2001 (december)	8,0
Alien Resurrection (november)	8,0

PLAYSTATION 2	
Time Splitters (december)	8,9
International Superstar Soccer (december)	8,6
Fantavision (december)	8,1

PC CD-ROM	
Driver 2 (december)	9,5
Escape from Monkey Island (december)	9,2
Sacrifice (december)	9,0
Baldur´s Gate 2 (november)	9,0
Crimson Skies (oktober)	9,0
Star Trek Voyager, Elite Force (oktober)	9,0
Project IGI (december)	8,8
Command & Conquer, Red Alert 2 (november)	8,8
No One Lives For Ever (december)	8,7
Homeworld Cataclysm (november)	8,7
Metal Gear Solid (november)	8,6
B-17: Flying Fortress (december)	8,5
Midtown Madness (oktober)	8,5
Heavy Metal F.A.K.K. 2 (oktober)	8,5
AOE II, Conquerors Expansion (oktober)	8,5
Hitman: Codename 47 (december)	8,4
Zeus: Master of Olympus (december)	8,2
The Sims, Het Rijke Leven (november)	8,0
All Star Tennis (oktober)	8,0

Power Top 10

In samenwerking met: Dutch: Interactive Charts en Radio538

De Power Top 10 voor Nintendo, PC en PlayStation wordt samengesteld aan de hand van gegevens van de Dutch Interactive Charts en is gebaseerd op pure verkoopcijfers. Het cijfer tussen de haakjes is de positie die de game vorige maand in de Power Top 10 innam.

De Radio 538 Top 10 komt tot stand in samenwerking met Radio 538 en bestaat uit de games die deze maand de hoogste scores krijgen in Power Unlimited.

Luister elke zondag om 18.45 uur naar Lindo Radio op Radio 538 voor het laatste gamesnieuws in Power Up.



Top 10 PLAYSTATION

1	(-)	FIFA 2001
2	(3)	Rayman 2
3	(-)	Driver (platinum)
4	(10)	Parasite Eve 2
5	(-)	Fear Effect
6	(-)	Final Fantasy VIII
7	(-)	F1 World Grand Prix
8	(4)	FA Premier League 2001
9	(-)	Tomorrow Never Dies
10	(1)	Tony Hawk 2

Top 10 NINTENDO

1	(-)	Zelda: Majora's Mask (N64)
2	(-)	Mario Tennis (N64)
3	(10)	Pokémon Pinball (GBC)
4	(1)	Perfect Dark (N64)
5	(-)	Pokémon Yellow (GBC)
6	(9)	Mario Party 2 (N64)
7	(-)	Dinosaur (GBC)
8	(-)	Pokémon Blue (GBC)
9	(-)	Carmageddon 2 (N64)
10	(3)	Pokémon Stadium (N64)





Top 10 PC

1	(-)	C&C Red Alert 2
2	(-)	FIFA 2001
3	(-)	Baldur's Gate II
4	(-)	Championship Manager 00/01
5	(-)	A2 Racer: De politie slaat terug
6	(-)	Metal Gear Solid
7	(4)	Grand Prix 3
8	(2)	The Sims: Het Rijke Leven
9	(7)	Diablo 2
10	(-)	F1 Manager 2000

Top 10 RADIO 538



RADIO 538 101.2 FM

1	Metropolis Street Racer (DC)	9,8
2	Donkey Kong Country (GBC)	9,6
3	Jet Set Radio (DC)	9,4
4	Ducati World (PSX)	8,7
5	Civilization Call to Power 2 (PC)	8,6
6	Rune (PC)	8,6
7	Delta Force Land Warrior (PC)	8,4
8	Quake III Arena (DC)	8,4
9	FIFA 2001 (PC)	8,3
10	UEFA Champions League 2000/2001 (PSX)	8,3



Dreamcast ver

**Sega opent in de Benelux een Dreamcast-offensief (de prijs gaat omlaag en online
Toeval of niet? Wij denken van niet en zetten alle plus- en minpunten van de twee**



SPECS
Technisch gezien legt de Dreamcast het met zijn 200 MHz processor, 100 MHz grafische processor, 26 Mb aan geheugen en 15 miljoen polygonen af tegen de PS2. Of beter gezegd, zou moeten afleggen want momenteel is daarvan nog weinig te zien. De toppers op de DC zien er zonder uitzondering vele malen beter uit dan de eerste generatie PS2-games. Wij verwachten wel dat de Dreamcast het onderspit zal moeten delven op het moment dat in de PS2-games echt alle registers opengetrokken worden.

ACCESSOIRES
Nog wat karig en dat zegt veel over het vertrouwen dat de markt in de DC heeft. De hulpstukken die er zijn, funktioneren overigens prima.

ONLINE
Hier slaat Sega concurrent Sony vet om de oren. Sinds begin november is het namelijk mogelijk om met de DC online te gaan. En wij hebben het natuurlijk als eerste blad getest.
Ik kan je vertellen dat het allemaal prima werkt. De content is weliswaar ietwat karig (alleen Chu Chu Rocket en een paar kleine spelletjes als Zeeslag en Vier op een Rij zijn echt speelbaar), maar je merkt meteen dat je met iets revolutionairs bezig bent. Online gamen, mailen en surfen via de tv is vele malen relaxter dan via de PC. Als je tenminste een toetsenbord voor de DC hebt gekocht, want de besturing via de controller verloopt erg traag (wel eens getypt met vier toetsen!).
Twijfel roept alleen het modem op. Is dit wel snel genoeg om straks shooters als Half-Life en Quake 3 Arena te kunnen behappen? Wel zijn we ervan overtuigd dat het echte online geweld op de consoles pas uitbreekt als iedereen over het razendsnelle breedband internet beschikt. En daarvoor is de DC (nog) niet geschikt.

UITERLIJK
De console is niet lelijk, maar zo mooi als de PS 2, neeeeee.

EXTRA'S
Je kunt geen DVD's op de DC afspelen. Wel is het dus mogelijk om online te gamen, te mailen en te surfen. Sega stelt je geheel gratis een eigen e-mail adres ter beschikking en je krijgt ook wat ruimte op de servers om een eigen website te maken. Handig is ook dat je met Bleem PSX-games op je DC kunt afspelen, terwijl dat andersom (nog) niet mogelijk is.

PRIJS
Pluspuntje deluxe. Distributeur Atoll Soft heeft beloofd dat de DC slechts ƒ 499,- gaat kosten, inclusief de Dreamkey voor de toegang tot SegaNet en de game Chu Chu Rocket en dat is 700 piek goedkoper dan de PS2!

VERKRIJGBAARHEID
Problematisch. De gamers wilden de console van Sega wel kopen maar ze konden hem nergens krijgen. Allemaal de schuld van Sega dat de Benelux niet serieus nam. Ze hebben inmiddels beterschap beloofd maar ons motto in deze blijft echter 'eerst zien, dan geloven'. De voorraad aan Dreamcasts zal vele malen groter zijn dan de voorraad aan PS2's maar je moet ze wel weten te vinden.

PRIJS GAMES
Doorgaans kosten DC games ƒ 139,95 maar als je goed zoekt, kun je toppers voor 100, 80 en soms zelfs 70 piek zien liggen. Leuk voor jou, maar misschien ook een teken dat de winkels de DC niet serieus meer nemen en de boel dumpen. De vraag is dus of Sega niet te laat is geweest met hun offensief.

AANBOD GAMES
Soul Calibur, Ultimate Fighting Championship, Dead or Alive 2, Metropolis Street Racer, NBA 2K, Jet Set Radio, allemaal hele dikke negens!

TOEKOMSTIGE LINE-UP
Ook niets op aan te merken. Grand Prix 3, Shenmue, Half-Life, Quake 3 Arena; ze komen er allemaal aan. Ook Sonic 2 schijnt fantastisch te zijn.

VERTROUWEN DEVELOPERS
Momenteel het grootste probleem. Door de matige toevoer van DC's en de totaal mislukte marketingcampagne zijn er wereldwijd te weinig DC's verkocht om van een doorslaand succes te spreken, en developers ontwikkelen niet graag voor een console met weinig fans. Kwestie van vraag en aanbod.

Power Unlimited adviseert

Nu kopen; als je er maar niet blind vanuit gaat dat Sega over twee jaar nog steeds een naam van betekenis is in de gameswereld.

sus PlayStation 2

gaming wordt mogelijk) precies op het moment dat Sony haar PS2 lanceert. consoles op een rijtje. Kun je zelf bepalen wie jouw zuurverdiende centen krijgt.



SPECS
Hier is de PS2 de duidelijke winnaar met een 300 MHz processor, een 150 MHz grafische processor, 38 Mb aan geheugen, 66 miljoen polygonen per seconde en een DVD-drive.
De specs kunnen echter nog zo mooi zijn, als developers er niet in slagen om die kracht ook daadwerkelijk uit de bak te halen, dan verwordt die voorsprong tot een papieren tijger. Sla de reviews van de eerste generatie PS2 spellen er maar op na. Wij verwachten wel dat binnen een jaar de echte kracht van de PS2 te zien is.

ACCESSOIRES
De krachtige merknaam PlayStation heeft er voor gezorgd dat een hoop bedrijven allerhande joysticks, sturen, pistolen en boxensets zijn gaan maken. Als je wilt kun je je hele kamer vullen met PS2-gear.

ONLINE
Het kan wel maar Sony heeft aangegeven dat deze mogelijkheid pas over een jaar of twee zal worden benut. Wat ons betreft een flinke blunder.

UITERLIJK
De PS2 is kunst.

EXTRA'S
De PS2 kan DVD's afspelen. Een leuk extraatje, dat echter niet overschat moet worden. Voor minder geld zijn er immers betere DVD-spelers te krijgen en tegen de tijd dat de PS2 goedkoper is geworden, zal de prijs van de DVD-speler ook weer flink zijn gezakt.

PRIJS
Slik! De PS2 ligt in de winkel voor 1149 harde Hollandse guldens! De verwachting is wel dat deze prijs net als bij de PlayStation binnen een jaar een stuk dragelijker wordt.

Power Unlimited adviseert

(Nog) niet kopen; er zijn te weinig goede games en de PS2 is op dit moment veel te duur.

VERKRIJGBAARHEID
Big problem, met de nadruk op big. We denken dat er de eerst paar maanden na de release nauwelijks PS2's verkrijgbaar zullen zijn. De eerste lading is namelijk binnen no time verkocht en wordt vermoedelijk niet snel en zeker niet massaal aangevuld. Sony heeft echter beloofd dat er voor maart a.s. 120.000 PS2's in de Benelux liggen. Wij zeggen dan wederom 'eerst zien en dan geloven'.
De grootste kans om voor maart een PS2 te bemachtigen heb je als je vrijwel wekelijks een flink aantal winkels belt met de vraag of ze nieuwe consoles hebben binnen gehad.

PRIJS GAMES
Ook niet bepaald een koopje. Het loont de moeite om even rond te shoppen want de ene winkel doet de eerste generatie PS2-games de deur uit voor ƒ 129,95 en de ander voor ƒ 139,95 of zelfs ƒ 149,95. Ook hier verwachten we dat de prijs in de toekomst zal gaan zakken naar een lager niveau.

AANBOD GAMES
Sony heeft beloofd dat er bij de release een stuk of twintig à dertig titels in de winkels zullen liggen. Dat geloven we wel maar echt veel goed materiaal zit er niet tussen. Veel achtjes en zeventjes en een zwikkie onvoldoendes.
Wil je absoluut nu al een paar PS2 games hebben, dan raden we je op dit moment TimeSplitters en eventueel ISS en Xgames Snowboarding aan, maar dat moet dan wel je genre zijn.

TOEKOMSTIGE LINE-UP
En hier gaat Sony dan eindelijk scoren. De tweede generatie PS2 games ziet er namelijk spectaculair uit. Titels als Gran Turismo 3, Black & White en niet te vergeten Metal Gear Solid 2 zijn een must voor elke zichzelf respekterende gamer. Voordeel is dat tegen de tijd dat die games uitkomen, de prijs en het aanbod van PS2's waarschijnlijk genormaliseerd is.

VERTROUWEN DEVELOPERS
Het vertrouwen in de PS2 is bij de developers ondanks alle problemen met de levering en het programmeren voor de nieuwe console, nog steeds groot. PlayStation heeft zo'n sterke naam, dat de PS2 fanbase binnen een jaar enorm zal zijn. In de VS waren de eerste half miljoen exemplaren bijvoorbeeld al in een uur verkocht. En als de afzetmarkt groot is, dan worden er veel kwalitatief goede games gemaakt. Kwestie van vraag en aanbod.

Unreal Tournament

Begin volgend jaar komt een van de beste PC shooters aller tijden op de PS2 uit. Jan nam alvast een voorproefje en speelde een hele dag lang een vroege versie.

SUPER GELIKT

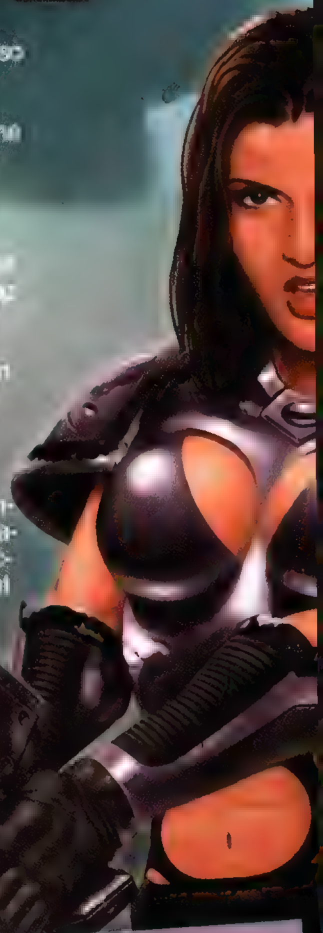
UT is een van de allerbeste shooters die ik ken en nog steeds speel ik de game met regelmaat van de klok. Ik was dan ook erg benieuwd hoe deze poort zich zou gedragen op de PS2.
Natuurlijk moet je UT nu als een ander soort game zien. De mogelijkheden vergeleken met de PC versie zijn beperkter dus met zijn tienen tegelijk knallen kun je wel vergeten. Wat wel opvalt is dat de snelheid van de single player game erg goed is. Hij loopt meteen lekker, ziet er super uit en speelt goed. De modellen zijn zelfs aangepast en zien er scherper uit dan bij UT op de PC. Dat kan ook want de maps zijn stukken kleiner en dus is er meer rekenkracht over voor grafische tierelantijnen.
De controles zijn wel even wennen en met name het richten is behoorlijk tricky. Ook kun je minder goed doseren dan op de PC. Oké, als je een uurtje of twee aan het spelen bent, krijg je de moves redelijk onder de knie maar het blijft behoorlijk doorbikkelen.

WAAR ZIJN WE MEE BEZIG?

Ik heb even research gedaan en wat internationale sites bekeken en die zijn allemaal laaiend enthousiast over UT op de PS2. Met echter allemaal één grote maar; iedereen brult dat je een muis en toetsenbord nodig hebt en dan is de game automatisch geweldig. Ik ben het hier dus niet mee eens.
Ik heb thuis mijn consoles in de huiskamer staan vlak voor een relaxte bank, netjes onder mijn tv. Mijn PC's staan in mijn werkkamer met de monitoren op een bureau. Nu mag jij mij uitleggen hoe ik een muis en toetsenbord voor de tv moet zetten. Op de grond? Nee dus. En dan kom je al snel op een tafeltje uit.
Met andere woorden de relaxtheid van de console (onderuit op een lekkere bank of stoel hangen en gamen maar) wordt verdrongen en vraagt een PC opstelling. Televisie op een bureau en PS2 toetsenbord en muis daarnaast?
Tja, en dan vraag ik me toch hardop af waar we nu in hemelsnaam mee bezig zijn. Het is hetzelfde als House Of The Dead en Silent Scope; zonder gun zijn die games een stuk minder leuk. En ik moet nog maar zien dat die PS2 muizen en toetsenborden hier in grote getale beschikbaar komen.

ANDERE GAME

Dit gezegd hebbende was ik toch behoorlijk onder de indruk van UT op de PS2. Verwacht alleen niet die intensiteit van de PC versie. Je bent sowieso gelimiteerd aan een maximum van vier spelers voor een game die in oorsprong bedoeld was om met name met teams te spelen.
Even dus je geheugen uitschakelen en UT op de PS2 zien als een andere game. Een game waarbij je tegen the bots of via split-screen mode tegen the andere gamers kunt gaan knallen in super coole omgevingen met hele vette wapens en coole characters. En dat is ook wel waard, toch?





That bullet got my name on it.



Iemand z'n hond gezien?



Doe of je thuis bent en let niet op de troep.



Het lijkt of er een beest uit z'n buik hangt. Ja toch?

Power RAPPORT

PLAYSTATION 2
Fabrikant: Epic/Infogrames
Distributeur: Infogrames
Verwacht: 1e Kwartaal 2001

UT op de PS2 is een game die Sony [illegible] computer [illegible] nodig heeft. Een potentieel toppertje, al blijft de besturingskwestie [illegible]
Jan



Op het gebied van racegames heeft het scheuren op vier wielen absoluut mijn voorkeur, maar Moto GP speelt net zo lekker als de beste autoracegames.

WENNEN

De belangrijkste les die je tijdens een rondje Moto GP leert, is dat een motor geen auto is. Ja, zul je zeggen dat weet iedereen, maar neem van mij aan dat je de grondbeginselen van het racen weer helemaal opnieuw zult moeten leren wil je succesvol zijn in deze game. De motoren reageren totaal anders dan je bijvoorbeeld in een F1-game gewend bent.

ANTI-ALIASING

Ik heb al vaker geschreven dat een game er watertandend goed uitzag en ook op Moto GP is die omschrijving van toepassing; de graphics zien er zo lekker uit dat zelfs Ed, onze race-expert bij uitstek, niet weg te slaan was bij de PS2. En dat zeg genoeg, dacht ik zo. Ook de drawing distance is fenomenaal. Zelden heb ik zo ver kunnen kijken in een game, je kon een bocht al van een behoorlijk afstandje aan zien komen. Op deze manier kun je makkelijker inschatten waar je moet beginnen met remmen.

De circuits mogen er zijn, vooral Suzuka in Japan is een lust voor het oog en ook Valencia in Spanje is prachtig met een publiek dat vuurwerk aan het afsteken is (dat is daar gebruikelijk vertelde J.J. die er onlangs een race meemaakte).

Er is eigenlijk maar een negatief puntje te noemen op het grafische vlak: de anti-aliasing, waardoor alles er een beetje blokkerig uitziet. Ik hoop van harte dat dat nog veranderd gaat worden.

ARCADESIM

Namco heeft er voor gekozen om een soort mix te maken tussen arcade en sim; je kan dan ook kiezen tussen de Arcade of de Simulation mode, waarbij de eerste vanzelfsprekend een stuk vergevingsgezinder is. Terwijl je in de Arcade mode rustig tegen iemand op kan rijden en teveel gas kunt geven in de bochten, kun je dat in de Simulation mode wel vergeten. Eén tikje tegen je achterband of een dotje gas te vroeg of te veel en je zult grind moeten happen.

Nog een verschil tussen de twee is dat je in Simulation een seizoen afwerkt met kwalificatie en practice terwijl je in Arcade gewoon achteraan in het peloton begint.

HERRIE

Wat ik ook wel tot de minpuntjes wil rekenen, zijn de bijzonder irritante muziekjes. Tijdens de races word je namelijk bijgestaan door herrie, anders kan ik het niet zeggen, en Namco heeft vergeten voor de mogelijkheid te zorgen dat je die herrie met een simpele knop kunt uitschakelen. Nee, je zult tijdens het racen meerdere malen op O moeten drukken om je oren te sparen.

Wat dit alles een beetje goedmaakt, is het schreeuwende geluid van een Yamaha op volle snelheid want de geluiden van de verschillende motoren zijn echt goed nagebootst en komen dicht in de buurt van de realiteit.

Moto GP is nog niet helemaal af en krijgt dus nog geen cijfer maar ik kan je verzekeren dat het een hele goede game gaat worden.





En nu opschakelen en het gas er weer op.





Gewoon een scheet laten en je bent los.

Power RAPPORT
PLAYSTATION 2

EMPEROR: BATTLE F

De Westwood spellenfabriek draait op volle toeren. Red Alert 2 is koud afgeleverd of Dune 3 is al aangekondigd. De officiële naam heet Emperor: Battle For Dune.

WERKWOOD

Halleluja en prijs Westwood! De in Las Vegas gesitueerde gamedesigner houdt er een haast onorthodoxe werkdrift op na. Een werklust die Ed graag zou zien bij de redacteuren, maar dit terzijde.
Reken maar uit: najaar 1999: C&C Tiberian Sun, najaar 2000: C&C Red Alert 2 en najaar 2001(?) Emperor: Battle For Dune. Ieder jaar dus een gelikte strategygame afleveren, ik geef het je te doen en dan moet ergens volgend jaar ook nog eens Command & Conquer Renegade uitkomen. Kijk, daar houden we van bij de PU; Geen Daikatana of Duke Nukem Forever taferelen, gewoon je game aankondigen en op tijd afleveren.

EINDELIJK 3D!

Toch valt niet te ontkennen dat Westwood bezig was de C&C franchise flink uit te melken. Red Alert 2 is super fun, maar nergens baanbrekend of vernieuwend. Nog steeds diezelfde schuine isometrische camera, nog steeds sprites en 2D graphics. Dat het nu echt tijd voor wat anders was, werd iedereen duidelijk.
Met Emperor: Battle For Dune (E:BFD) treedt Westwood in de voetstappen van Blizzard. Net als Warcraft III is E:BFD nu eindelijk helemaal in fonkelend 3D, compleet met alle foefjes en technische toeters die je vandaag de dag bij computergames kunt verwachten. Tel daar de gameplay fun van de vorige Westwood strategy-games bij op en je snapt dat we hier vrijwel zeker goud in handen hebben.
De cirkel is rond: Westwood ontwierp ooit het real-time strategy genre met Dune 2 en doet nu haar eerste stap naar 3D met het opnieuw leven inblazen van de oermoeder zelve. Wat een fraaie samenloop van omstandigheden.

WIE VAN DE DRIE?

Oké, wat kunnen we zoal verwachten van de nieuwe Dune game. Het verhaal gaat verder waar Dune 2 ophield; keizer Frederick IV is vermoord en de troon is leeg. Wie gaat hem opvolgen?
Natuurlijk zijn er de drie bekende Houses uit Dune 2 die de oorlog aan elkaar verklaren en vechten om het recht van troonopvolging. We hebben de Artreides; het eervolle volk dat met name uitblinkt in technologie en luchteenheden. Dan zijn er de brute, bloeddorstige Harkonnen. Zij geloven in de harde strijd, zien bloedvergieten voor hun leiders als heilige zaak en zijn derhalve de tegenpolen van de Artreides. Als derde begroeten we de Ordos. Dit zijn een beetje de gluiperds van het stel. Ze hebben veel geheime technologische kennis en hun taktieken zijn gehuld in een wolk van mysterie. Ze richten zich vooral op verrassingaanvallen, stealth,

De vernieuwde interface

Artreides Headquarters

OR DUNE

list en bedrog.
Ieder volk heeft zijn eigen look en feel met eigen muziek, stemmen en zeer verschillend uiterlijk. Ook heeft ieder ras zijn speciale, sterke unieke units, en natuurlijk ook zwakke plekken.

SUB-RASSEN

Het blijft echter niet bij bovenstaande drie rassen; er zijn namelijk ook vijf sub-rassen die je als bondgenoot of vijand kan treffen. Al spelende kun je met twee andere volken een verbond sluiten, hetgeen flink wat voordeel op kan leveren.
Zo zijn daar de Bene Tleilaxu. Zij gebruiken genetische manipulatie hetgeen hun strijders en getemde dieren heel wat special powers geeft. De zogenaamde Spacing Guild zijn meesters in interstellar reizen. The Sardaukar zijn de oude elite-soldaten van de keizer. Zeer sterke eenheden dus.
Dan is er nog het volk Ix dat verzot is op hitech en alles wat daarbij komt kijken. Last but not least zijn daar de Fremen. Deze oorspronkelijke bewoners van de planeet Dune zijn vechtlustige krijgers die als enige de Sandworms kunnen temmen.
Ook online spelen deze vijf rassen een rol. Je kunt namelijk in het begin twee subrassen aanwijzen als bondgenoten die de andere partij dan niet meer kan kiezen. Dus ook al speel je bijvoorbeeld met zijn tweeën allebei de Harkonnen; de twee sub-rassen aan je zijde zijn altijd anders. Je krijgt dus altijd hele diverse battles.

OPEN

De battles zien er prachtig uit omdat alles nu in 3D is en dat levert heel wat mooie plaatjes op. Sowieso zijn de eenheden een stuk realistischer en meer op schaal. Alle eenheden hebben hun kleine, fraaie dingetjes. Sommige hebben ingebouwde zoeklichten, anderen lichtgevende antennes et cetera.
De drie hoofdrolspelers zien er echt zeer verschillend uit. Ook de camera is vrijer te bewegen en je kan nu eindelijk inzoomen in een Westwood strategygame.
De gameplay zelf zal een stuk opener zijn door de zogenaamde non-lineaire campagnes. Deze bevatten meer dan dertig speelvelden en meer dan honderd op zichzelf staande missies.
Online is er eveneens meer aan de hand dan het 'bouw-een-basis-en-crush-de-tegenstander' principe. Je kunt nu een soort landje pik doen en als je dreigt te verliezen kun je zelfs vluchten.
Al deze nieuwe elementen plus de diversiteit van de verschillende kanten gaan er volgens mij voor zorgen dat Emperor: Battle For Dune heel wat potjes gaat breken. Ik hoor ze nu al kraken…


Eenheden met ingebouwde zoeklichten. Sweet!


De camera is nu ook roteerbaar: een brug schuin van boven.


… en diezelfde brug van opzij!




De enorme Sandworm is het grootste gevaar op de planeet Dune.

3D chaos!



Power RAPPORT

PC CD-ROM
Fabrikant: Westwood
Distributeur: Electronic Arts
Verwacht: 4e Kwartaal 2001

Westwood gaat 3D en doet dat net op tijd. Naast de nu al indrukwekkende graphics vallen ook de open gameplay en de diversiteit op. Strategy fans hebben weer een game om naar uit te kijken.
JAN



theme Park Inc.

Sinds Peter 'Black & White' Molyneux weg is bij Bullfrog, is het nogal stil rond de Engelse gameontwikkelaar. Toch kondigden ze onlangs een vervolg aan waar veel van verwacht wordt: Theme Park Inc.

NUMMERTJE DRIE

Om nu te zeggen dat het echt top gaat met Bullfrog, neuh. Het bedrijf heeft de laatste jaren alleen maar sequels afgeleverd en Dungeon Keeper 3 is zelfs in de ijskast gezet. Gaat het wel goed daar, vroegen wij ons hier bij PU hardop af.

Toch lieten de Britse gamedesigners onlangs weer van zich horen. Ze blazen hun succesvolle reeks Theme Park opnieuw leven in. Deze keer onder de naam Theme Park Inc.

Het eerste Theme Park spel: Sim Theme Park - bedacht door Molyneux - was een ongekende sensatie, met name in Japan. De game ging daar in totaal 3,5 miljoen keer over de toonbank. Ook Theme Park World legde Bullfrog geen windeieren al was er veel kritiek op de game. Laten we eens kijken wat nummertje drie in de serie ons brengt.



De bouncing snowman.

DIREKTEURTJE SPELEN

Theme Park Inc. is het vervolg op Theme Park World en ademt grafisch dezelfde cartoony kiddie sfeer uit. De nadruk zal deze keer echter meer op de zakelijke kant van de gameplay liggen. De game zal dus iets meer een sim worden dan enkel een pretpark bouwpakket dat Theme Park World eigenlijk was.

Het verhaal achter de game is erg oppervlakkig maar dat is in dit genre natuurlijk niet zo belangrijk. Een groot pretpark heeft jou aangesteld als assistent manager. De direkteur van het pretpak wil zo langzaam aan wel eens met pensioen en ziet jou als zijn opvolger. Je taak is steeds hoger te klimmen op de promotieladder, uiteindelijk 51% van de aandelen van het pretpak in bezit te krijgen en jezelf te benoemen tot nieuwe baas.

VRIJHEID, BLIJHEID

Het spel zal worden gespeeld via levels, waarbij het ene level logischerwijs volgt op het andere en simultaan loopt met de uitbreidingen en verbeteringen van het pretpark.

In ieder level - in totaal een stuk of vijftien - moet je een bepaalde taak vervullen, een nieuwe attraktie bouwen of een target halen om het bestuur en je aandeelhouders tevreden te stellen.

Tegelijkertijd heb je de vrijheid om in dat gedeelte van je park dat 'klaar' is, te doen en te laten wat je wilt. Als je dus verder kan naar een volgend level, kun je eerst nog wat gaan bouwen, rondlopen in je pretpark of je verplaatsen in een van je kleine klantjes en alles vanuit first person bekijken. Je bepaalt dus zelf wanneer je weer verder wilt.

Het is natuurlijk erg leuk om alles in een bepaald level eerst zelf als gast te hebben uitgeprobeerd, voordat je naar het volgende level hopt.





Kom dan octopoesiepoesiepoesie? Waar is 't ie dan?



Via de zoom optie kun je nog beter van je creaties genieten.

PARK







FOUTJE BEDANKT!

De gameplay speelt zich af rond drie nieuwe themaparken te weten; Arabische Nachten, Wetenschap en de Polar Zone (een soort winterlandschap). Dit levert natuurlijk allerlei nieuwe attrakties op die je moet onderzoeken en kunt laten bouwen.

De raad van bestuur en je aandeelhouders maken het je behoorlijk lastig met hun eisen. Soms zul je een bepaald doel niet kunnen realiseren en dat heeft dan meteen effekt op de prijs van het aandeel en jouw financiële situatie. Maak je te veel fouten dan zul je uiteindelijk ontslagen worden. Tja, ook het virtuele leven is hard.

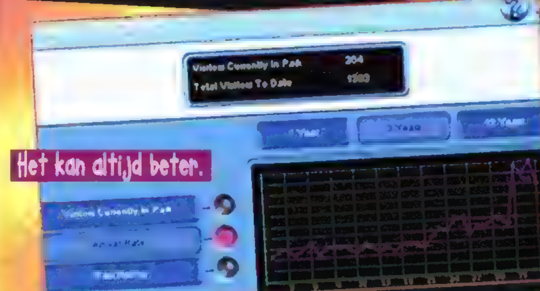
SLUIKREKLAME

Een duidelijke verbetering is de uitbreiding en aanpassing van de interface. De bediening is nog simpeler gemaakt en vervangt ikonen voor duidelijke tekst.
Ook cool is de nieuwe mogelijkheid om met de camera uit te zoomen. Je kunt jezelf helemaal boven het park uittillen en vanaf een wolk naar beneden staren. Zo kun je naar hartelust en vanuit alle hoeken kijken hoe al je nieuwe rollercoasters, en dat zijn er heel wat, er bij staan.
Erg sneaky is de sluikreklame van Hewlett Packard. Als je nu een foto maakt in de game zie je rechts onderin beeld een logo van de elektronica gigant. Ik vind dit eigenlijk niet kunnen maar EA doet er alles aan om overal geld uit te slepen. De volgende keer op een perstrip maar eens om een HP digitaal cameraatje bedelen?

SIMSALABIM

Andere aanpassingen zien we in het sim gedeelte. Alle leuke elementen uit Theme Park World blijven maar de gameplay wordt nu wat dieper.
Het coachen en inzetten van je personeel zal een cruciale rol spelen in het wel en wee van je pretpark.
Ook de klanten zijn veeleisender en komen nu in alle leeftijden en met allerlei verschillende voorkeuren. Opa en oma moet je dus ook tevreden houden.
Het weer speelt deze keer een rol en kan een leuk pretparkdagje behoorlijk vergallen. Hoe spring je hier op in? Ga je bijvoorbeeld de prijzen verlagen als het met bakken naar beneden komt?
Ook zaken als stakingen, winstmarges, dreigende verliezen, beurskoersen, inkopen en prijsafspraken maken van Theme Park Inc. meer een echte sim dan voorheen en dat is wat mij betreft een vooruitgang.


Achtbanen te koop.


Het kan altijd beter.


Arabian Nights vanuit de luch


Nog verder uitzoomen en ik heb een ruimtepak nodig.


Even een plaatje schieten, met dank aan HP voor de sluikreclame (rechts onderin).


Voor in 't album.





Ready 2 Rumble Boxing Round 2



Vorig jaar liet Ready 2 Rumble zien wat er allemaal mogelijk was op de Dreamcast. Nu laat deel 2 zien wat er nog meer mogelijk is op de Dreamcast én op de PS2.

NIETS NIEUWS

Op het eerste gezicht is R2R 2 gewoon het eerste deel met een paar nieuwe characters en dat is het helaas op het tweede gezicht ook.
Gelukkig zijn de leukste characters uit deel 1 wèl aanwezig, zoals Afro Thunder, Boris Knockimov, Jet Chin en Mama Tua. Nieuw zijn Michael Jackson (met nichtenstem, witte handschoen en moonwalk), Shaquille O'Neal en een zooi bonus characters met als hoogtepunt Bill Clinton.

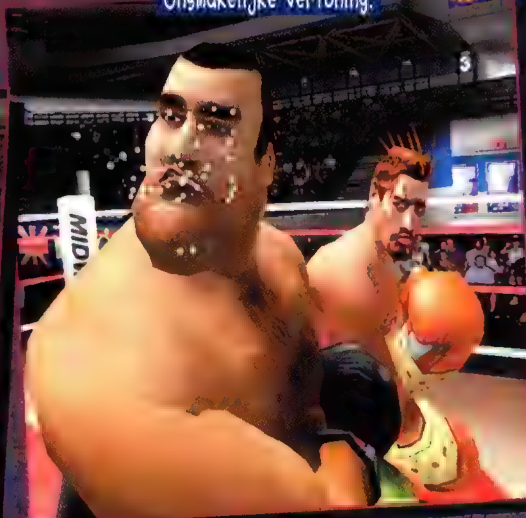
GROTE SALTO

Wat betreft de moves heeft R2R ook niet veel nieuws te bieden. Wel heb je nu drie keer de mogelijkheid om het woord Rumble bij elkaar te boksen waarna je de tegenstander een kolere trap mag verkopen.
Natuurlijk kent het spel weer een Championship mode waarbij je een bokser moet trainen totdat hij de top heeft bereikt, maar opnieuw valt deze mode vrij snel in herhaling door z'n eentonige trainingsspelletjes.
Ik me voorstellen dat je met een paar vrienden over de vloer wel kan lachen met deze game maar daar houdt het wat betreft R2R Round 2 dan ook wel mee op.

GRAFISCHE GLITCHES

Zeer opvallend is dat R2R 2 op de PlayStation2 alles behalve perfekt loopt. Zo lijkt het wel alsof de character models van tijd tot tijd niet helemaal goed worden geupdate. Een bokser met brede schouders heeft bijvoorbeeld opeens een halve seconde smalle schouders en ook de schaduwen van characters vallen soms weg of vertonen kuren. Het duurt allemaal maar een fraktie, het geeft toch aan dat er met veel haast aan deze titel is gewerkt.
De Dreamcast kent dit probleem niet omdat er al een goed werkende engine bestond van het eerste deel en deze gewoon opnieuw is gebruikt. Verder moet ik toch kwijt dat de graphics net een tikkeltje mooier, scherper en strakker zijn op de Dreamcast.
Het wordt toch wel eens tijd dat de PS2 zijn spierballen gaat laten zien!


Zijn er nog echte kerels in de zaal?


Onsmakelijke vertoning.


Nog maar 362.834 sprongen.


Ik ga je klapjes geven, lekkere dikke scheet van me.

Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
8.4	8.5	6.5

- \+ Nieuwe characters
- \+ Leuke stemmen
- − Bijna hetzelfde als deel 1
- − Verveelt snel

PLAYSTATION2
Prijs: ƒ 139,95 Bfr. ca. 2600
Fabrikant: Midway
Distributeur: Centresoft
Tel: 035-5394000

Hoewel er [illegible] versie is [illegible] de PS2 is Ready 2 Rumble 2 [illegible] leuk [illegible] te huren want [illegible] meer dan een dag of [illegible] plezier zal je er niet [illegible] beleven.
[illegible]

6.8

Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
8.5	8.5	6.5

- \+ Nieuwe characters
- \+ Leuke stemmen
- − Bijna hetzelfde als deel 1
- − Verveelt snel

DREAMCAST
Prijs: ƒ 139,95 Bfr. ca. 2600
Fabrikant: Midway
Distributeur: Atari Soft
Tel: 0318-585404

Als je het [illegible] deel van deze game [illegible] hoef je niet [illegible] nieuws te verwachten. Ready 2 Rumble Round 2 is een aardig [illegible] met [illegible] en [illegible] humor [illegible] je [illegible] om deze game [illegible] niet in huis te [illegible] dan [illegible].
[illegible]

6.9

We moesten in de Benelux zo lang op Shenmue wachten dat we de hoop op een Engelstalige versie al hadden opgegeven. Gelukkig bleek die vrees ongegrond want anders waren we een van de meest indrukwekkende games ooit misgelopen.



ULTRA REALISME

Shenmue is allesbehalve een gewone game, eigenlijk voldoet alleen de verhaallijn aan de gangbare normen.
De Japanse jongen Ryo Hazuki ziet voor zijn ogen zijn vader vermoord worden door bad guy Lan Di en dat allemaal omdat deze dude een geheimzinnige spiegel wil bemachtigen. Ryo besluit wraak te nemen. Helaas hebben Lan Di en zijn 'men in black' geen adres achtergelaten en dus moet Ryo drie CD's lang blijven zoeken.
Geen origineel verhaal dus. Het ongewone van dit spel zit hem ook meer in het gewone van de gameplay. Volgen jullie me nog? Ik zal het uitleggen.
Tot nu toe zijn games realistisch omdat ze er levensecht uitzien. Desondanks heb je nooit het gevoel dat je zoiets ook in het echt kan meemaken; je bevindt je in een nep-wereld; je bent half bionisch, kunt opeens een F1 bolide besturen, vecht tegen aliens en je hoeft nooit te slapen en te eten, een dag duurt oneindig lang en mensen reageren steeds hetzelfde, enzovoort.

BIERTJES

De wereld van Shenmue valt echter niet van real life te onderscheiden. Alles wat je in Shenmue doet, verloopt op een natuurgetrouwe manier. Op straat wandelen, werken en spelen tientallen mensen die allemaal aanspreekbaar zijn, steeds iets anders te vertellen hebben en niet constant hetzelfde looppatroon volgen. Zelfs het gevoelsleven van de mensen is realistisch. De een is kortaf en heeft geen zin om te lullen, de ander is behulpzaam. En net als in het echt kan deze gemoedstoestand veranderen. Een bullebak die je drie keer eerder afsnauwde, kan 's avonds na een paar biertjes, opeens spraakzaam worden.
De aktiviteiten in de omgeving volgen ook het normale dagpatroon. Kom je 's ochtends vroeg bij een café dan is het gesloten. Klop je 's avonds laat bij een huis aan dan bestaat er een grote kans dat de bewoner aanwezig is, kom je echter heel laat dan kunnen ze uit angst niet opendoen. Winkels zijn 's avonds dicht en de straten minder druk, behalve in het uitgaansgebied, waar je dan weer de mensen uit de winkels tegenkomt, aangeschoten en wel.

NATJE EN DROOGJE

Maar Shenmue gaat nog verder. Tijdsduur speelde al eerder een rol in games maar nog nooit was die tijd zo dwingend aanwezig. Net als in het echt dient Ryo te eten, te drinken en te slapen. Daarom staan er overal automaten langs de weg; gewoon muntje er in en happen maar.
Verder dient Ryo om half twaalf thuis te zijn en daar is geen ontkomen aan. Ben je bijvoorbeeld om kwart over elf eindelijk in de buurt van het café waar je een aantal mensen wilt spreken dan heb je pech, moet je morgen weer terugkomen.
Alhoewel je in Shenmue een grote mate van vrijheid hebt (alle omgevingen zijn bereikbaar en op elke deur kun je kloppen), ontrolt het verhaal zich op lineaire wijze en door de dwingende klok heeft dat grote gevolgen voor de gameplay.
Neem nu dat café bezoek; dat kan alleen 's avonds. Vind je het café niet voor elven dan moet je er de volgende dag opnieuw naar toe, anders kom je niet verder in het spel. Maar wat doe je dan tussen half negen (dan staat Ryo op) en zeven? Nou, je kunt





NMUE

gaan doen wat je in het dagelijks leven ook zou doen: de tijd doden. Je gaat even babbelen met een leuk meisje of je traint je fighting skills of je maakt een ommetje, je gaat gokken in de gokhal, oude Sega games spelen in de arade, wat eten et cetera.
In het begin is dit erg gaaf en voor je het weet gaan er dagen voorbij zonder dat je bezig bent met het oplossen van het mysterie.

FRUSTRATIE

Na een tijdje begint deze ultra realistische gameplay echter te frustreren. Je wilt toch regelmatig aktie. De battles (soms Virtua Fighter-style, soms door op tijd op een knop te drukken) zijn vooral op CD 1 en 2 spaarzaam aanwezig en duren gemiddeld niet langer dan tien seconden. Je moet het dan ook vooral doen met lopen, onderzoeken en ondervragen. Als dat nou alles was, vond ik dat nog niet zo'n probleem maar het tijdsverloop is zo fucking dwingend dat je dus regelmatig te horen krijgt dat je de volgende dag moet terugkomen voor de volgende stap in het spelverloop. Als je weet dat één dag in Shenmue duurt van 9.30 tot 23.30 uur en elk uur ongeveer vijf minuten in beslag neemt, kun je zelf wel nagaan dat je regelmatig een minuutje of dertig dient te overbruggen met trainen of in de arcadehal rondhangen en dat gaat op den duur echt vervelen.

SLAPEND SAVEN

Daar bovenop komt nog eens een aantal minpunten. Allereerst is daar het Japanse karakter van het spel; de tekst is weliswaar vertaald maar de naambordjes en uithangborden blijven Japans en dat is verdomd lastig als je een bepaald huis dient te vinden. Ook sommige gezegden en gewoonten kende ik niet. Verder kun je alleen maar voor het slapen gaan saven; stoppen halverwege de dag geeft dus problemen. Ook werkte de cameravoering niet altijd even goed en zag ik een aantal vreemde bugs (karakters die zo maar verdwijnen).

EYE-CANDY

Als het alleen op de graphics, de sound en het verhaal aankwam, had Shenmue van mij een 10 gehad. Shenmue laat op die gebieden alle games ver achter zich.
De te trage gameplay en de kleine minpunten zorgen er echter voor dat ik het cijfer behoorlijk naar beneden moet trekken. Het draait bij games immers niet alleen om eye-candy.
Desondanks raad ik je dringend aan dit spel te checken want je weet echt niet wat je meemaakt. Shenmue laat zien hoe games er in de toekomst uitzien. Voor het spel zelf is er trouwens ook nog hoop; Suzuki heeft aangekondigd nog vijftien nieuwe delen van Shenmue te maken, en als hij dan zorgt voor iets flitsendere gameplay dan komt die 10 vanzelf.

Power RAPPORT

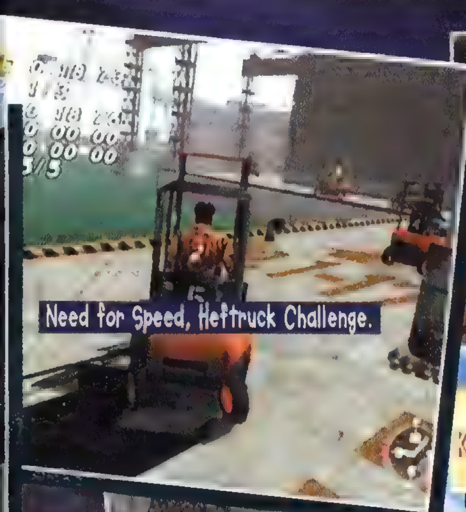
GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
10	10	7,5

- \+ Real Life
- \+ Ongelooflijk mooi
- \+ Dieeeeeeeeeeep
- − Saaiheid ligt op de loer

DREAMCAST
Prijs: ƒ 159,95 Bfr. ca. 2900
Fabrikant: Sega
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 0318-505464

Shenmue frustreert en is tegelijkertijd een van de mooiste games die ik ooit gespeeld heb. De wereld waarin Ryo zich beweegt is zo fascinerend dat je ondanks de ietwat saaie gameplay blijft doorgaan. Check deze game absoluut eens uit.

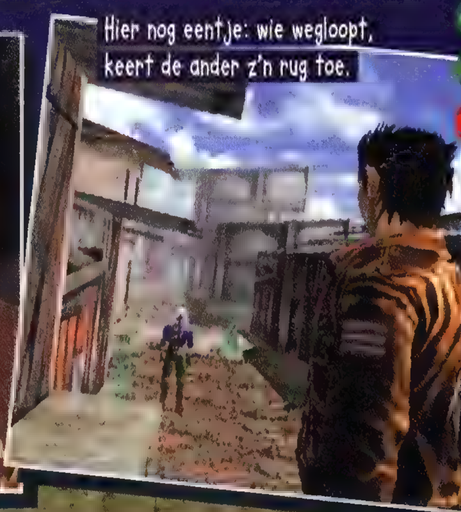
7,8



Need for Speed, Heftruck Challenge.



Dat noemen we nou zo'n typische Oosterse wijsheid.



Hier nog eentje: wie wegloopt, keert de ander z'n rug toe.



Wat! Heeft iemand je PU gejat?! Die heeft z'n langste tijd gehad! De vuile rat!



De beruchte 'elleboog in kakstand'.

En geen leraar die 'm hoort...



Mobile phone indicator Disco ball

Prijs : fl. 19,95

artikelnummer: 74793



Flashing pen

Prijs: fl. 19,95

artikelnummer: 74794



Keychain mobile phone flasher

Prijs : fl. 15,95

artikelnummer: 74792

Wil je een product bestellen? Dit kan op de volgende manieren:

BEL NAAR

023- 55 66 850

Maak het juiste bedrag over op rekeningnummer 9229 of bankrekeningnummer 56.15.22.782 t.a.v. VNU Abonnementenservice in Hoofddorp o.v.v. de naam van het product en het artikelnummer

OF VUL DE ANTWOORDKAART IN

Starship Troopers

Altijd al een hekel gehad aan bugs in een game? Dan kun je ze nu eindelijk hardhandig uitroeien. In Starship Troopers draait namelijk alles om bugs: hele grote, vette, nasty bugs.

AFBLAFFEN

Ik heb me destijds best vermaakt met Starship Troopers, een aktiefilm met een behoorlijke knipoog naar het Amerikaanse leger. Heerlijk was het om te zien hoe op een verre planeet de opgefokte soldaten met brute guns de bugs aan gort knalden. Tegelijkertijd zorgden de hordes enorme insekten voor een behoorlijk dosis macabere spanning. Zou die sfeer ook in de game tot zijn recht komen? Het spel begint in ieder geval goed met een training waarbij een instrukteur je echt bruut van handelen (stealth, normaal, agressief), omgaan met wapens et cetera. Na vier trainingsonderdelen begint het echte werk en kun je op insektenjacht.

SQUADS

Starship Troopers is een tactical third-person squad based shooter. Je gaat op stap met een of meerde squads en de squadleden hebben verschillende taken. De een heeft een mortier-launcher de anderen heb- computer automatisch een squad laten kiezen maar je kunt je team ook handmatig samenstellen, inclusief de verschillende wapens. Op het moment dat de eerste missie begint, gaat het echt kriebelen en komt de film knap tot leven.

BUGS

De eerste missie is 's nachts en het eerste dat je tegenkomt zijn kleine Worker Bugs. Die kun je dus laten lopen, ze vormen nauwelijks een bedreiging. Feller zijn de Warrior Bugs; deze tentakelige Arachnids ken je misschien nog wel uit de film en ze komen soms met honderden tegelijk. In hun eentje zijn ze makkelijk te killen maar in groepen zijn ze behoorlijk gevaarlijk.
De eerste die ik tegenkwam, bedolf ik onder een straal vuur van mijn squads. Dit terwijl op de achtergrond een enorme Plasma Bug vanuit z'n achterlijf blauwe stralen de lucht in schoot. Deze gigantische kever is echt imposant en alleen te killen als je een raket op de juiste plek plaatst of door luchtartillerie aan te vragen.
De sfeer is echt als in de film, waarbij voortdurend plasmastralen door de lucht suizen, dropships over komen vliegen en bugs om iedere hoek kunnen loeren. Later krijg je ook nog te maken met de enorme, zeer gevaarlijke Tanker Bugs die uit het niets ineens uit de grond komen kruipen.

SPLETTER

Je hoeft je in Starship Troopers niet druk te maken om resourcement maar toch komt er aardig wat uitdagende taktiek bij kijken. De verschillende formaties helpen daarbij maar ook je ammo is gelimiteerd; op alles knallen dat beweegt is dus geen optie. Een combi van verrassingsaanvallen en de juiste formaties is hier de truuk.
De bediening is soms een beetje onlogisch en met name het switchen tussen camera's gaat niet automatisch als je van squad wisselt; vet minpuntje dus.
Toch blijft het heel tof als soldaat tussen de poten van een Plasma Bug te staan, een granaat in zijn reet te proppen, weg te rennen en zien hoe het enorme beest uit elkaar spettert. Heerlijk 'groce'!

Dropship in aktie.

Lastig, als je geen keus hebt.

Vliegt er iets over of zo?

...eer tegen.

Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
8,0	8,5	8,0

+ Filmsfeer is goed nagemaakt
+ Intense battles
+ Bugs killen
- Interface en camerawerk

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1500
Systeemeisen: Pentium II 233, 64 Mb
Fabrikant: Blue Tongue/ Microprose
Distributeur: Hasbro
Tel: 030-2809600

8,0

FIFA 2001


Je zal die koppen in je been krijgen.

Je ziet z'n spieren verstrakken.

Wat vliegt de tijd. Je niest drie keer hard en er ligt alweer een nieuwe FIFA game in de winkels.

KRITIEK

Dat er ieder jaar een FIFA spel op de planken ligt, is net zo'n vaste prik als [illegible] lijkse [illegible], de verplichte verjaardagszoen van tante Truus en de [illegible] bewaking van Ed. Je komt er gewoonweg niet onderuit.
Ieder jaar een nieuwe FIFA footie is leuk voor de fans maar het zou wat mij betreft onderhand wel eens goed zijn als EA Sports een keer een jaartje pas op de plaats zou maken om daarna echt met een revolutionaire nieuwe game te komen. Want hoe je het ook went of keert FIFA 2001 blijft een update van FIFA 2000, net zoals FIFA 2000 een update was van FIFA 1999.

MAKE-OVER

Toch zijn complimenten voor deze versie zeker op z'n plaats. Met name de graphics zijn ditmaal echt van subliem niveau. De animaties van de spelers is al prachtig maar kijk eens naar hun gezichten als ze een gele of rode kaart krijgen. Je ziet en hoort ze pissig worden, handgebaren maken en de ogen spugen vuur. Soms ontstaat er zelfs een [illegible] en moeten andere spelers de boel sussen.
Ook de stadions zijn stampvol en bruisen van leven. De menigte klapt, juicht, joelt of roept boeh, maakt soms een wave, vlaggen wapperen in de clubkleuren, grensrechters rennen mee, cameraploegen staan langs het veld, er is een spelerstunnel waar de spelers uitkomen, je ziet bewegende reclameborden, coaches staan aan de kant en ga zo maar door. Hierdoor krijg je echt het gevoel midden in de aktie te zitten en een echte voetbalwedstrijd mee te maken.

GAMEPLAY

Kwa gameplay is wel degelijk wat veranderd. Het veld is nu een stuk breder en dus zijn de spelers wat kleiner in beeld. Je moet nu meer rennen maar je kunt de speed toch zelf instellen.
Ook de AI van de tegenstander is behoorlijk verbeterd. Spelers reageren goed op elkaars akties; ontwijk je bijvoorbeeld een tackle dan zal meteen een tweede man inschuiven om het gat op te vullen. Ook zie je de spelers nu [illegible] kijken [illegible] een crosspass [illegible]. Fijn is [illegible] shooting bar, hiermee kun je voor het eerst goed de kracht van je schot bepalen. Scoren is deze keer toch een tikkie lastiger; de verdedigers lijken een stuk slimmer geworden en dat geldt ook voor de keepers. Met name in World Class level is het bijna weer te moeilijk want dan heb je soms het idee dat Superman op doel staat. Jammer genoeg is de scheidsrechter, vanwege z'n repeterende AI, nog steeds niet meer dan een geprogrammeerde robot.

STAM MET BAARD

Zoals ieder jaar biedt EA je weer een sloot opties. Je kunt iedere speler helemaal aankleden en ontwerpen. Stam met een baard? Kluivert met een kale kop? No probs!
Ook de wedstrijden kun je zelf uitkiezen. Zo kun je weer verschillende nationale competities spelen met alle bijbehorende teams. Dit zijn de competities uit Engeland, Frankrijk, Duitsland, Italië, Spanje, Nederland, België, Zweden, Denemarken, Noorwegen, Schotland, Griekenland, Israël, Oostenrijk, Brazilië, Korea en Amerika.
Teams uit de tweede divisie kunnen promoveren en degraderen en ook de financiële positie van de clubs speelt een rol. Bovendien zijn er meer dan zestig nationale teams om mee te spelen.
Voor het eerst ondersteunt EA ook zelf online gamen via internet en dat werd ook wel tijd. In de vorige delen [illegible] over [illegible] web [illegible] erg laggy, met FIFA 2001 ziet 't er nu een stuk smoother uit.

FOUTJE

Wat ik echt storend vind is dat sommige oude spelersnamen nog gebruikt worden. Neem bijvoorbeeld Ajax, daar loopt Laudrup nog vrolijk rond, net als Dani en van Halst. Dat is dus slecht je huiswerk doen en die gegevens moeten natuurlijk vlak voor het Gold gaan van zo'n spel gecheckt worden! Ook de koppen zijn een beetje gek. Zo lijken bijvoorbeeld Jaap Stam en Edgar Davids behoorlijk echt, maar Dani ziet er meer uit als een Chinees. Natuurlijk kan EA Sports niet van alle teams van zestien internationale competities alle koppen exact nabouwen maar zorg in ieder geval dat de kleur haar goed zit. Opvallend is dat de meeste nationale teams wel erg goed lijkend tot leven zijn gebracht.

REL

Wat echt even slikken is, zijn de ontbrekende clubnamen op de shirtjes! Er staat gewoon



Als je zo dichtbij, moet die bal toch ooit gaan?



Alles goed met het voetje?

Het veld is nu een stuk breder
en dat zijn de spelers wat kleiner in beeld.







geen logo en naam van de club op het spelerstenue. Dit slaat echt nergens op! Ik heb inmiddels de site http://www.fifa2001.com/ bezocht en daar wat zips gedownload die zorgen dat er een aantal van die missertjes teniet gedaan worden.
Ook de uitstekende Nederlandse fansite http://benelux.fifa2001.com/ heeft regelmatig updates. Van te downloaden Nike logo's op voetbalschoenen tot de echte uitshirtjes: check deze site dus vaak als je een zo'n compleet mogelijke game wilt.
Wat research bracht trouwens ook een kleine rel aan het licht. De overkoepelende wereldwijde spelersvakbond Fifpro wil namelijk geld zien van EA! Secretaris-generaal Theo van Seggelen van Fifpro verwacht een miljoen dollars voor voetballers die nooit geld hebben gekregen voor hun naamsgebruik.
En ja hoor, Mr. Geldwolf himself, Rob Cohen, schoonvader van Ronald de Boer, heeft ook nog eens een eigen advocaat op Electronic Arts Europe afgestuurd. Dat gaat wel erg ver. Maar ja, als er ergens geld te halen valt...
De slordigheidjes kunnen de gameplay gelukkig niet bederven. De game speelt een stuk overzichtelijker, de snelheid is aanpasbaar en zowel voor pro's als rookies is de nieuwste Fifa lekker speelbaar. Grafisch is het echt een juweeltje en ook het gedrag van de spelers in het veld is een stuk realistischer.

Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
9,0	7,5	8,3

+ Vette graphics
+ Betere AI
− Missende clubnamen
− Foutjes

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99.95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen:
Pentium 166, 32 Mb
Fabrikant: EA Sports
Distributeur: Electronic Arts
Tel: 00800-9405555

Verwacht geen revolutionaire vernieuwingen in deeltje zoveel van de FIFA serie. FIFA 2001 ziet er deze keer wel heel erg mooi uit en afgezien van de slordigheidjes is dit de beste FIFA game voorhanden.
MN

8,3



DELTA FORC

Land Warrio

Delta Force 1 was leuk maar deel 2 was nep. Revancheert Novalogic zich met deel 3?

DIGITALE WARZONE
De eerste Delta Force game sloeg in als een bom en het is vandaag de dag nog steeds een van de meest gespeelde multiplayer shooters op internet. Trouwens op de redactie wordt Delta Force ook nog steeds gespeeld want ondanks de inmiddels wat achterhaalde graphics is de gameplay nog steeds perfekt.
Je snapt dat bij ons meteen alles aan de kant werd geschoven toen we Land Warrior binnenkregen en dankzij de gebruiksvriendelijke optie die het mogelijk maakt om met één CD toch met meerdere computers op een lokaal netwerk tegen elkaar te spelen, werd onze redactie binnen een mum van tijd omgetoverd in een digitale warzone.

FRIS ONDER DE VOXELS
Een ding dat gelijk opvalt aan Land Warrior is de vernieuwde voxel engine. Vergeet die blokkerige shit die we in de eerdere afleveringen hebben gezien want deze keer is het Novalogic wel gelukt om een schitterend gedetailleerd voxel landschap te bouwen waarin ook nog redelijk te spelen valt op een Pentium II 233. Hoe vetter de hardware hoe vetter de game natuurlijk maar dat spreekt voor zich.
Laat ik om te beginnen een groot misverstand uit de wereld helpen: DFLW is niet bedoeld als singleplayer game. Vanzelfsprekend zit deze optie er wel in en kun je een hele campaign afwerken maar de AI van de computersoldaatjes is zo verschrikkelijk slecht dat er van een echte uitdaging nauwelijks sprake is. Toch vreemd dat de whizzkids van Novalogic er niet in slagen om op dit vlak een betere prestatie neer te zetten. Er zijn zoveel games waarin is aangetoond dat het echt mogelijk is om een goede AI te programmeren.
Land Warrior wordt net als de eerdere twee delen geteisterd door soldaatjes die op je schieten terwijl ze niet in dezelfde ruimte zijn als jij of soldaten die niet reageren als hun kameraad wordt doodgeschoten. Dit suffe



Huisje in de Bouvrie back to basic-style.

Denk je effe rustig aan je kont te krabben, hangt er een sniper aan je ballen.

Suprise! Ra, ra, wie ben ik?

Ik heb de pest aan zandvlooien. Ik kan ze wel schieten.

gedrag van de vijandelijke soldaten is er de oorzaak van dat je de Single Player mode maar gewoon moet laten voor wat ie is. Of je nou de campaign of de quick missions speelt, het is overal hetzelfde liedje.

LANGZAAM

Nee, Land Warrior komt pas echt goed tot zijn recht als je het spel online speelt en je er van op aan kunt dat de tegenstand noemenswaardig is.

Voordat je op internet aan de slag kunt, móet je echter nog een aantal patches downloaden wat ons meer dan twee uur kostte. Ik snap dat er een boel gamers zijn die tegelijkertijd hun game aan het updaten zijn maar een download snelheid van 1.60 k/sec is gewoon triest. Ik mag hopen dat Novalogic een paar snellere servers aanschaft want dit is schandalig. Daarnaast moet ik ook nog even klagen over het feit dat je een multiplayer game alleen maar kunt hosten over Novaworld of over een lokaal ipx netwerk. Het is dus net zoals in Delta Force 2 niet mogelijk om een server direct via een ip nummer op te zoeken. Volgens Novalogic is dit niet nodig want je kunt toch alle servers terugvinden op Novaworld maar dat is natuurlijk onzin. Je wilt gewoon direct op een server kunnen inloggen zonder dat je eerst een kwartier lang bezig bent om door de Novaworld website te klikken.

MEER GUNS

Maar als je dan eindelijk alle patches hebt gedownload dan kan de lol ook echt beginnen. Ten eerste zijn er veel meer wapens dan in de voorgaande delen en de wapens die je kunt kiezen zijn ook een stuk veelzijdiger. Er is nu ook eindelijk een sniper rifle met een geluiddemper erop zodat je werkelijk niet te vinden bent als je een game speelt zonder tracers. Daarnaast is het nu mogelijk om naast je primary weapon ook nog een tweede wapen te hebben. Hier kun je de lichtere machine guns kiezen zoals de MP5. Ik moet er wel bijzeggen dat je in het heetst van de strijd wel eens aan het kortste eind zou kunnen trekken want je schiet niet snel iemand dood met deze guns. Daarnaast heb je ook nog een mes, een pistool, een raketwerper of twee claymores en een kogelwerend vest of meer munitie. Een hele uitrusting dus en het garandeert een boel plezier in een multiplayer game. Vooral de raketwerpers zijn lachen. In tegenstelling tot gewone kogels hebben de raketten namelijk geen afwijking naar beneden waardoor je ze op extreem lange afstand kunt gebruiken. Daarnaast maken ze ook veel lawaai waardoor elke sniper als een gek maakt dat hij uit de voeten komt als er een raket wordt gelanceerd want ze hebben geen idee wie het target is.

SNIPER HEAVEN

Zoals ik al zei hebben kogels een afwijking naar beneden als je over een lange afstand schiet. Dat is logisch want dat komt door de zwaartekracht, alleen hebben we dat nog nooit op zo'n manier gezien in een multiplayer game. Trouwens, alle militaire details in Land Warrior zijn zo perfekt dat het Amerikaanse leger traint met deze engine.
Daarnaast zul je ook merken dat je character een beetje trilt als je door een vizier kijkt en het dus nog moeilijker is om op een berg te liggen en iedereen sneaky af te knallen. Alleen als je character als speciale vaardigheid sniper heeft, zal hij zijn wapen beter onder controle hebben. Je kunt echter ook andere speciale vaardigheden kiezen zodat je een character helemaal naar eigen wensen kunt customizen. Mocht tijdens een deathmatch blijken dat je gekozen wapens niet voldoen dan kun je naar de wapenbunker gaan en daar nieuwe wapens uitzoeken zonder dat het spel wordt onderbroken. Ook kun je ammo bijvullen als je daar doorheen bent maar het mooiste van alles is dat je wapens van gesneuvelde tegenstanders kunt oppakken en gebruiken. Er zit ook nog een level editor bij Delta Force 3 zodat je er donder op kunt zeggen dat binnen no-time door de die-hards de vetste levels worden ontworpen.
Al met al ben ik er van overtuigd dat je Delta Force Land Warrior niet mag missen als je een zwak hebt voor online oorlogje spelen. Ik ben echter bang dat er nog een boel patches aan te pas moeten komen voordat deze game stabiel op ieders computer loopt.


Soldaat Harmsen had al 15 dagen het gevoel dat ie achtervolgd werd.


De langste file kwam door kijkers.


Er is weer een knetterend feest bezig in de saloon.


Prachtig bochtenwerk.


Je kan nooit zeker genoeg zijn.

POWER RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
9.0	7.5	8.0

- + Prachtige nieuwe engine
- + Indrukwekkende (inwisselbare) wapens
- – Slechte Single Player mode
- – Patches & updates

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: PII 300, dikke videokaart
Fabrikant: Novalogic
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

Ik raad iedereen aan om Delta Force Land Warrior alleen te kopen als je beschikt over een snelle internetverbinding want alleen online komt deze game tot zijn recht.

8.4




Okay' aerodynamic he's not.
But Mickey and his friends still tear it up with 4-player action and 16 magical tracks.

MICKEY'S SPEEDWAY USA



NINTENDO64



SHEEP

En wij maar denken dat Lemmings de meest hersenloze wezens op aarde zijn, tjonge wat kan een mens zich vergissen.

DOM
Iedereen kent de Lemmings-games die we allemaal knarsetandend en nagelbijtend uitgespeeld hebben. De games waren niet alleen uitermate moeilijk maar ook nog eens super verslavend en bereikten daarmee een niveau dat naar mijn mening geen enkele andere puzzelgame ooit heeft kunnen evenaren.
Nu is er echter Sheep; een puzzelgame die je wederom nagelbijtend en vloekend aan je PC gekluisterd houdt. Was Lemmings al moeilijk doordat die idiote beesten steeds maar rechtdoor liepen en ongeacht alle gevaren niet op of om keken; de schaapjes zijn nog veel dommer en daarbij ook nog eens lastig in toom te houden. Ze lopen werkelijk overal overheen en staan echt niet te wachten tot jij ze de goede richting aangeeft.

HERDER
Het principe van de game is uiterst simpel: leid de schaapjes van punt A naar punt B. Echter, de weg van A naar B is lang en vol gevaren. Zo moet je niet gek opkijken als je schaapjes worden platgewalst door traktoren of gelanceerd door enorme raketinstallaties.
Jij kruipt in de huid van een herder (m/v) en zorgt ervoor dat de even onschuldige als onnozele schaapjes veilig naar punt B worden geloodst.
In een kort trainingslevel kun je je de fijne kneepjes van het herdersvak eigen maken. Daarbij word je geassisteerd door een varken die je handige tips geeft en je zal vertellen dat een radio ervoor zorgt dat de schaapjes als makke lammetjes achter je aan huppelen en dat ze snoepjes ook heel erg lekker vinden. Als herder heb je twee akties tot je beschikking: rennen en sluipen. Vooral dat sluipen is erg handig om zo heel dicht bij een kudde te komen en ze een voor een op te pakken en ergens anders neer te zetten.

FRUSTREREND
Dit alles doet vermoeden dat de game eenvoudig is; pak het schaapje op en breng hem naar de exit, maar ik kan je verzekeren dat het allemaal heel veel tijd kost en dat je de schaapjes lang niet allemaal voorbij de verschillende obstakels zult kunnen krijgen.
Bedenk ook dat, als je maar één stap te dicht in de richting van de schaapjes zet, ze weghollen en je ze dus steeds weer dient te corrigeren en dan komt het wel eens voor dat er een schaapje onder de banden van een traktor terechtkomt. Dat is dan mooi klote want je moet een bepaald aantal schaapjes in een bepaalde tijd in veiligheid brengen en als er een paar geplet zijn tot hachee, kun je weer helemaal overnieuw beginnen.
Red je daarentegen alle schaapjes dan krijg je extra punten. Bonuspunten kun je ook op een andere manier krijgen: verschillende objekten hebben een ster boven zich hangen en als je de schaapjes daarheen leidt en tegenaan laat botsen dan krijg je nog meer punten. Wil je nóg meer punten, dan moet je proberen per level alle beeldjes te verzamelen want als dat lukt, mag je een bonuslevel spelen waar weer een shitload punten te verdienen zijn.

Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
7,2	7,3	8,0

7,8

Jet Set Radio

Graffiti en inline skating vinden elkaar in een van de origineelste games aller tijden.

MEER CREATIVITEIT

In Japan stond deze game bekend onder de naam Jet Grind Radio maar voor de westerse release is de naam omgedoopt naar Jet Set Radio. Ik zeg het er maar even bij voor het geval je denkt dat wij gek zijn geworden. De kans is namelijk groot dat je al de nodige positieve verhalen hebt gehoord uit het land van de rijzende sushi. Sterker nog, voor veel Japanners was de release van dit spel een van de belangrijkste redenen om een Dreamcast in huis te halen. Waarom dan?

Nou, in de eerste plaats omdat Jet Set Radio zo verschrikkelijk origineel is dat ik me ineens realiseerde dat ik al jarenlang de ene sequel na de andere zit te spelen zonder dat er ooit echt sprake is van vernieuwende gameplay of ideeën. En juist omdat bepaalde bedrijven veel geld blijven verdienen met het uitbrengen van steeds weer een nieuwe versie van dezelfde voetbal- of oorlogsgame is het een verademing om eens een andere aanpak te zien.

Sega's development tools zijn zo goed dat ze graag een voorbeeld wilden geven van het feit dat er dankzij deze tools meer tijd in de gameplay gestopt kan worden en dus de creativiteit toe kan nemen. Een interne development groep, Smilebit genaamd, kreeg daarom de totale vrijheid om een spel te maken met de voorwaarde dat er niet gekeken zou worden naar commerciële kant van het verhaal. Het spel zou sowieso door Sega worden uitgebracht.

Het resultaat is ronduit verbluffend te noemen.

PROFESSOR K

Jet Set Radio speelt zich af in de straten van Tokyo. Zoals de naam al doet vermoeden hebben we hier te maken met een radiostation. Deze underground zender is mede dankzij de populaire DJ Professor K populair bij de straatjeugd. Professor K is een soort goeroe die de kids op het spoor brengt van een duister complot. Veel kids houden zich op straat bezig met graffiti en het skaten op een soort inline skates met raketaandrijving. Elke buurt heeft zijn eigen straatbende en om je missie te volbrengen zal je het tegen al deze gangs moeten opnemen.

In de eerste plaats moet je zelf een groep samenstellen en deze voorzien van genoeg bussen verf. Deze spraycans haal je niet bij de lokale Gamma maar moet je op straat bij elkaar sprokkelen. Als je verf hebt, kun je tags of zelfs hele pieces gaan zetten. Het liefst over het werk van concurrerende bendes heen en als je dan toch bezig bent, kun je net zo goed gelijk hun verf jatten. Zodoende raak je in een constante strijd verwikkeld met je rivalen en op een gegeven moment gaat ook de politie zich ermee bemoeien onder aanvoering van Inspecteur Onishima.


Raketten van rechts hebben voorrang.



De graphics zijn cool en fresh.



Shit, vergeten te tanken.


Aan welke universiteit zou Professor K gestudeerd hebben?

In het begin van het spel zal hij je met een groepje mannen op de hielen zitten maar naarmate het spel vordert, komt de politie in steeds grotere getale de boel verzieken. Zelfs tot op het punt dat ze tanks, helikopters en paratroepers inzetten.

CARTOON

Het verhaal klinkt misschien een beetje vreemd maar als je de graphics ziet, maakt het allemaal sense. Het is namelijk een stripverhaal en zo ziet de game er ook uit. Er zijn natuurlijk meer games die aanspraak maken op de titel interaktieve cartoon maar die hebben niks met JSR te maken. Deze game is namelijk zo mooi ontworpen dat het er zelfs beter uitziet dan een cartoon. Het spel heeft zijn eigen sfeer die zo uniek is dat ik het nog nooit ergens heb gezien. Het spel heeft stijl, het is fresh; ik heb er gewoon geen woorden voor. Kijk maar naar de screenshots en je begrijpt hopelijk wat ik bedoel. Niet alleen de graphics zijn wreed, ook de soundtrack is zo goed samengesteld dat de verschillende soorten muziek (hip hop, rock, drum & bass) moeiteloos in elkaar overvloeien en je altijd het idee hebt dat je naar het radiostation van Professor K zit te luisteren. Het klikt gewoon.

NIEUWE LEVELS

De besturing is simpel; je stuurt gewoon een bepaalde richting op en je character begint te skaten. Er is een boost voor als je wat extra snelheid nodig hebt en natuurlijk kun je allerlei stunts uithalen. Er zijn railingen waarover je railslides kunt maken en er zijn auto's, bussen en voetgangers om het leven zuur te maken. In het begin moet je even wennen aan de camera want die blijft niet altijd netjes achter je hangen. Soms lijkt het er op dat het ding een eigen leven leidt en je te pas en te onpas in de steek laat. Gelukkig went dit na verloop van tijd en is de frustratie verholpen als je een beetje inzicht in de levels krijgt. Al met al was ik een klein weekend kwijt om het spel uit te spelen en ik was aangenaam verrast toen ik de nieuwe levels zag die het Smilebit team in elkaar heeft geknutseld voor de westerse release. Er zijn twee nieuwe levels in New York die net zo mooi en herkenbaar zijn als de Tokyo levels maar het leuke is de manier waarop het plot is aangepast om de nieuwe setting te verantwoorden. Ik verklap niks maar ook hier komt de onuitputtelijke originaliteit van de makers weer om de hoek kijken.





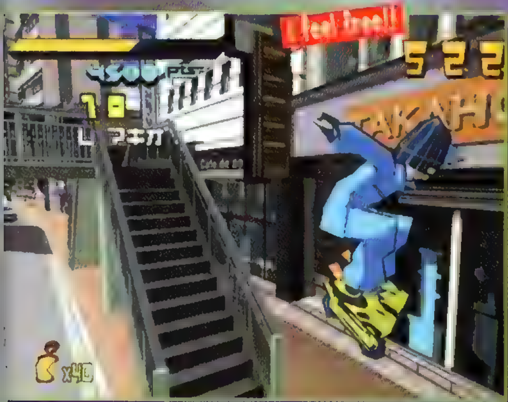
Dit wordt een zigeunermeisje met traan.



Is dit dope of is dit dope?



Geen bug, in Japan rijden ze links.



I feel free!!


Arresteer die gozer, hij tast de ozonlaag aan!

Power RAPPORT

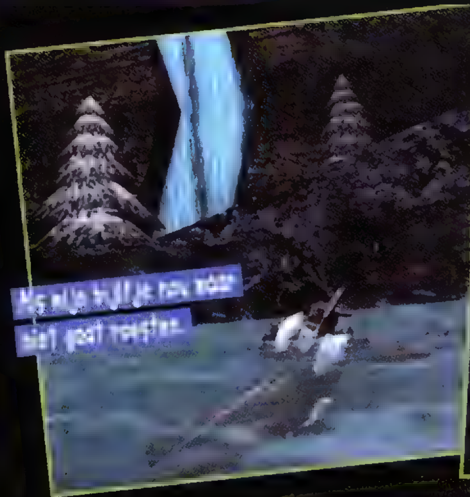
GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
10	10	9,4

+ Origineel
+ [illegible]
+ Graffiti
+ [illegible]

DREAMCAST
Prijs: ƒ 139,95 Bfr. ca. 2600
Fabrikant: Sega
Distributie: Atoll Soft
Tel: 0318-505464

Jet Set Ra[illegible] heeft naast een gewel[illegible] verhaallijn ook nog een [illegible]uitputtelijke replay va[illegible] omdat je na het uit[illegible]en van het spel nog [illegible]lang kunt doorga[illegible] met het verkennen [illegible] de behaalde levels. Ook [illegible]ies als zelf je tags ont[illegible]erpen of te downloade[illegible] van internet geven h[illegible] spel een extra [illegible]ensie. EDS

9,4







Hakken, beuken, onthoofden en dreunen uitdelen; daar draait het om in de grimmige, keiharde game Rune.

LOKIDOKIE

Rune is een action-adventure dat de harde, grimmige Vikingen mythologie nauw volgt. Je speelt de jonge Viking Ragnar en jouw stam is besmeurd door een verrader. Deze smeerlap valt op een achterbakse manier verschillende bevriende dorpen aan.
Om de eer te zuiveren gaat Ragnar samen met een schip vol stoere krijgers achter de bad guy aan om hem een bijl in zijn schedel te klieven. Echter de schurk is, samen met een groep Dark Vikings, alle Rune stenen aan het vernietigen om de kwade God Loki te bevrijden. Loki vindt dit natuurlijk okidokie en is niet te beroerd om wat van zijn goddelijke macht te lenen om het schip met krijgers te laten zinken. Iedereen dood.
Einde verhaal of toch niet? Nee, Odin de oppergod van de Vikingen, heeft Ragnar gered. En jij alias Ragnar staat er nu in je eentje voor om in een ver, mysterieus land vol gevaren te overleven en uiteindelijk Midgard te redden, voordat Loki bevrijd wordt.

HULDE

Hulde aan Human Head voor de besturing en het camerawerk. Ik heb nog nooit een third person action-adventure gespeeld waar de besturing meteen zo goed voelde en alles klopte. De besturing gaat via een combi van muis en toetsenbord. Linker muisknop is hakken, rechter muisknop is je schild gebruiken. Belangrijker is dat ook beginnelingen Ragnar vloeiend kunnen bedienen.
Daarnaast is de camera echt perfekt. Sta je ergens dicht op dan wordt Ragnar en beetje doorschijnend en komen er meer vijanden aan dan wordt er automatisch schuin uitgezoomd. Je hebt nooit het gevoel dat je de weg kwijt bent en behoudt steeds het overzicht. De beste camerawerking ooit in een action-adventure, daar kunnen andere developers nog wat van leren.

WAPENS

De wapens zijn bedoeld voor close combat en in te delen in drie categorieën: zwaard, bijl en hamer. Iedere type kent weer vijf varianten dus in totaal vind je vijftien wapens. Daarnaast heb je nog een schild voor verdediging.
De wapens variëren van standaard tot bruut. De eerste hamers die je vindt zijn aardig, maar als je later de enorm, groteske magische Dwergen hamer krijgt, kun je pas echt lekker vet klappen uitdelen.
Het leuke is dat ieder wapen een special power heeft. Door de game vind je Rune stenen en als je er genoeg hebt verzameld, kun je de special power gebruiken. Vaak gaat dit gepaard met heftige kleuren en een vele malen sterkere impakt. Natuurlijk duurt die special power maar een korte periode.
De wapens worden dus steeds groter en sterker; tegen het einde sta je echt te zwaaien met een bijl ter grootte van een ophaalbrug.

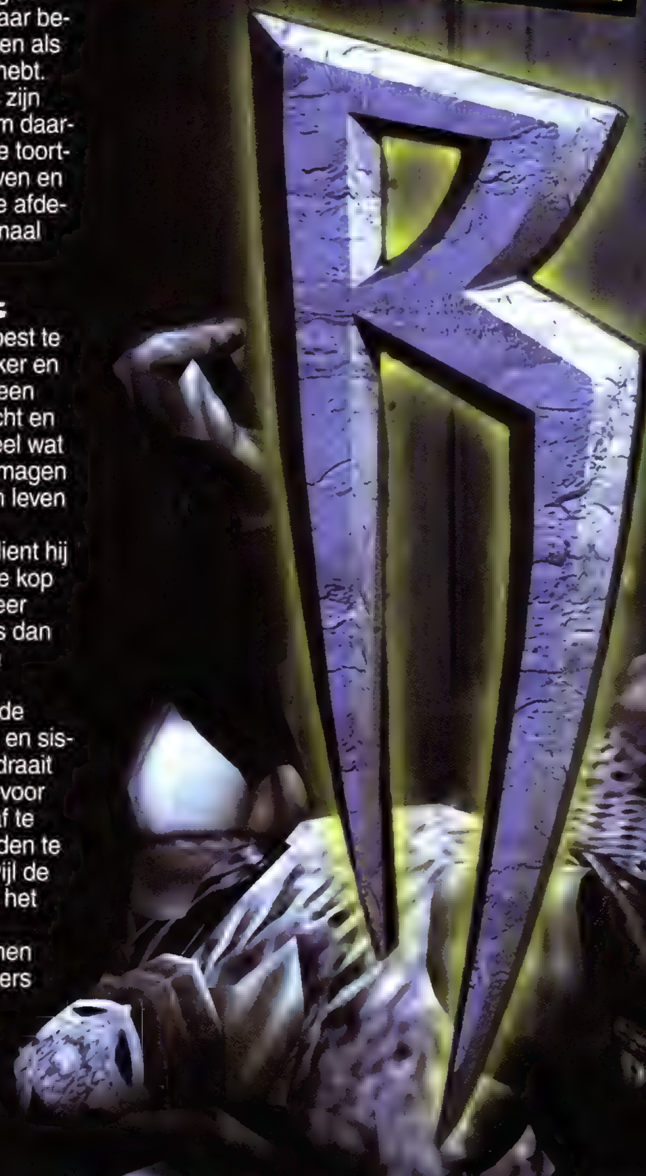
UNREAL

Helaas zijn er slechts een paar combinaties in je slagen en stoten en meestal lijken ze erg op elkaar. Een jump met een draai levert vaak een lekkere onthoofding op maar wat meer variatie was welkom geweest.
Hetzelfde geldt voor de monsters; afgezien van sommige bosses zijn er in totaal maar een stuk of twaalf verschillende soorten vijanden. Een beetje jammer omdat je heel veel aan het hakken en beuken bent en je maar liefst een kleine vijftig levels door moet ploegen. Die lengte is dus wel oké maar variatie houdt zo'n game wel spannender.
Gelukkig zijn de graphics van hoog niveau. Human Head mag wat dat betreft een pluim krijgen voor het werken met de gemodificeerde Unreal engine. Zo is de borrelende en stromende lava in de Vikingen Hel net echt en zelfs zoiets saais als grotten en besneeuwde vlakten zijn schitterend tot leven gebracht.
Ook het leveldesign is van een behoorlijk niveau; de 3D omgevingen worden prachtig benut en zijn er niet alleen voor de mooie plaatjes. Je zult ook heel wat klimpartijen moeten volbrengen waarbij je niet naar beneden moet kijken als je hoogtevrees hebt. Sommige levels zijn echt huge! Neem daarbij de brandende toortsen en schaduwen en met de grafische afdeling zit het helemaal goed.



GRIMMIG

De sfeer is het best te typeren als donker en grimmig. Het is een harde bittere tocht en Ragnar moet heel wat kelen slicen en magen doorboren om in leven te blijven.
Extra leven verdient hij door reptielen de kop af te knagen, weer eens wat anders dan de overbekende powerup.
De monsters in de game grommen en sissen en Ragnar draait er z'n hand niet voor om ledematen af te hakken en vijanden te onthoofden terwijl de bloedspetters in het rond vliegen.
Hacken en slashen voor de liefhebbers dus.



Ging ie die kant op? Oké, bedankt man.

Opschieten pukkel, de taxi staat en al

Snel jongens,
verderop hebben ze nog PS2's te koop!

Funky zwaard,
alleen vreet ie batterijen.

Power RAPPORT

Graphics	Sound	Gameplay
9.0	8.0	8.6

- \+ Fraai gebruik van de Unreal engine
- \+ Grimmige en bloederige hack & slash
- \+ Superieure besturing en camera
- − Weinig variatie

PC CD-ROM

Fabrikant: Human Head Studios

8.6

Jungle Book Groove Party

Tijdens de produktie van PU's hardware boekje kwamen we nogal wat vreemde accessoires tegen. Zo ook de dansmat, aan mij de eer om Jungle Book Groove Party te testen met de bijbehorende mat.











DANSEN

Jullie kennen allemaal het avontuur van de jonge Mowgli wel; dat kereltje dat grootgebracht werd door een groepje wolven en als junglebewoner overleeft in het gevaarlijke oerwoud.
Ik kan jullie verzekeren dat er in de game niet veel is overgebleven van het verhaal. De nadruk ligt vooral op de liedjes uit de Jungle Book tekenfilm.
Doel is door op het juiste moment de juiste aktie uit te voeren steeds verder te komen in het spel. Op je tv verschijnen bepaalde pijl- en toetscombinaties en het is aan jou om die op het goede moment in te drukken.
Tot zover niets nieuws; er zijn meerdere spellen op de markt die gebruik maken van dergelijke gameplay. Er is echter een wezenlijk verschil: bij die games kon je gewoon gebruik maken van je gamepad maar bij JBGP heb je een heuse dansmat waar je op moet huppelen. En als er een ding gênant is, is het wel op een overvolle redactie zo'n game testen.

FITNESS

Wat wel een voordeel van zo'n dansmat is, is dat je aan je ouders kunt tonen dat gamen wel degelijk gezond voor je is. Zeker op de moeilijkste niveaus ben je zo'n partij aan het huppelen en springen dat het zweet binnen de kortste keren op je rug staat. Eigenlijk kun je het dus zien als een soort fitnessoefening en dat scheelt toch weer contributie voor een sportvereniging, zullen we maar zeggen.
Het verhaal tussen de liedjes door wordt aan elkaar geregen door FMV en vertelt het avontuur van Mowgli in een notendop. Daarbij deden de liedjes mij regelmatig terugdenken aan die goede oude tijd als peuter bij mama op de schoot tussen de vingers door naar de televisie glurend omdat ik Jungle Book toch wel een heel ietsiepietse klein beetje eng vond.

KIDS STUFF?

De vraag die mij tijdens het gamen het meest bezighield was: wie zit er nou op zo'n 'dansmat-spel' te wachten? Ik betwijfel of er veel gamers zullen zijn die het leuk vinden om voor hun tv te gaan huppelen op de muziek van een paar jaar oude film. Maar ook deze jongen kan het bij het verkeerde eind hebben en dus houd ik het maar op een 'kleine broertjes-game'.

Power RAPPORT

Graphics	Sound	Gameplay
7,0	7,7	7,5

- + Jungle Book liedjes
- + Fitness
- − Je staat voor gek
- − Kids stuff

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 109,95 Bfr. ca 2000
Incl. mat: ƒ 169,95 Bfr. ca 3200
Fabrikant: Disney
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720

Dansen [illegible] een [illegible] voor de [illegible] misschien leuk voor de [illegible] maar ik betw[illegible] of veel Nederlan[illegible] gamers op deze Jap[illegible] ga[illegible] zitten te [illegible]chten
JEROEN

7,3

Eindelijk weer eens een ontwikkelaar met een verfrissende kijk op het racegenre. Insane brengt ons Capture the Flag met auto's. Je moet er maar opkomen.

NIET SERIEUS

Als Insane een pure off the road racer was geweest dan had ik het spel waarschijnlijk in de middenmoot geplaatst want echt spectaculair zijn de graphics en de aktie niet. Bovendien bevat het spel een aantal storende minpunten, waar ik later nog op terugkom.
Gelukkig voor publisher Codemasters had developer Invictus een verfrissende kijk op het racegenre, resulterend in een aantal nieuwe en uitermate geslaagde gameplay mogelijkheden.

VLIEGEN?

In totaal bevat Insane acht verschillende onderdelen en zes daarvan zijn uiterst origineel. Alleen Free Road (gewoon lekker cruisen) en Off-Road Race (van checkpoint naar checkpoint raggen) hebben we al eerder gezien.
In deze modes wordt ook duidelijk dat Insane niet op alle punten uitblinkt. Zo zijn de enorme omgevingen waarin je rijdt niet bepaald inspirerend. Het is veelal leegte met wat bomen, bergen en struiken.
Verder zwabbert de besturing behoorlijk, al moet gezegd dat je je stuur of joystick in Insane goed kan kalibreren. De echte topgames hebben echter al een default-setting waarmee je prima aan de slag kan, het is dan vaak meer een zaak van finetunen. Bij Insane is absoluut geen sprake van finetunen. Ik moest in ieder geval de settings helemaal op zijn kop zetten.
En je hebt door de terreingesteldheid (type hobbeldebobbel) toch al zo veel moeite om de wagen uit de slip te houden of rechtuit te laten rijden. Er is zowel visueel als gevoelsmatig nauwelijks grip met de grond, waardoor je af en toe meer het idee hebt dat je aan het vliegen bent in plaats van aan het rijden. Onhandelbaar zal ik de wagens echter niet noemen; na een paar uur racen was ik redelijk aan de wiebelige wegligging gewend, anticipeerde ik op de juiste manier op de zwiepers en kon ik een aantal eerste plaatsen uit het vuur slepen. Met echt sturen heeft het echter weinig te maken.

DE FUN BEGINT

Laat je de lol echter vooral niet ontnemen door mijn genag en lees deze review verder want Insane heeft zes modes die je onwijs veel fun kunnen bieden.
Allereerst zijn daar drie gelijksoortige modes; te weten Jamoboree, Gate Hunt en Pathfinder. Het draait hier allemaal om checkpoints maar in plaats van dat je lineair van poortje A naar B, naar C, naar D, enzovoort rijdt, wordt de volgorde hier willekeurig bepaald, waar-

1NSANE

23913

NO LIMITS - NO RULES - NO ROADS





door je echt gebruik moet maken van het open terrein.
In Jamboree dien je de 'aktieve' gate als eerste te vinden en deze te claimen door er onderdoor te rijden. De gates liggen niet altijd vlak bij elkaar en zijn doorgaans ook niet door een vlakke weg met elkaar verbonden. Deze willekeurige plaatsing levert niet alleen uitdagende aktie op (zoek de snelste weg van plek A naar plek B), het voorkomt tevens dat diegene die voorop ligt het ene na het andere poortje claimt. Daarvoor zijn de poortjes te veel splattered all over the place.
In Gate Hunt zijn alle poortjes aktief. Je dient hier dus geheel een eigen koers te bepalen en zo veel mogelijk gates te claimen. Het komt aan op rijvaardigheid, inzicht en kaartlezen.
Pathfinder lijkt erg op Gate Hunt in die zin dat alle poortjes wederom aktief zijn. Je moet in deze mode echter onder alle poortjes door rijden.

Nog leuker

De echte fun begint echter pas bij Return the Flag, Capture the Flag en Destruction Zone.
In Return the Flag moet je een vlag oppikken en zo snel mogelijk naar de return-area brengen. De tegenstanders kunnen de vlag afpakken door hard tegen je wagen aan te botsen.
Capture the Flag kent dezelfde opzet, alleen verdien je hier punten door met de vlag onder checkpoints door te rijden.
Beide 'Flag modes' zijn in singleplayer super om te spelen. Hoewel de zwabberende besturing er voor zorgt dat je regelmatig moeite hebt om je doel te raken, word je razendsnel door de gameplay opgezogen en zit je binnen de kortste keren vloekend en tierend achter je PC.
Nog leuker wordt het als je het via internet opneemt tegen vrienden of vreemden. Je botst je dan echt een ongeluk.



Free fight

Botsen is ook het sleutelwoord in Destruction Zone. Er wordt een aantal autootjes in een omgeving geflikkerd en vervolgens is het beuken maar. Diegene die het langste blijft rijden wint.
Dit free fighten voor racemonsters is erg goed om alle agressie van je af te spelen. Agressie die heel goed opgewekt kan zijn door het spel zelf want naast het zwabberen van de besturing, kent Insane nog een aantal nasty hickups.
Neem nu de vlag die je dient te veroveren. Leuk hoor, dat die achter op je wagen geplaatst wordt maar als je de camera achter je wagen laat zetten (en dat doen de meeste spelers) dan wappert dat ding de hele tijd voor het beeld en zie je geen fuck meer.
Ook kun je heel lastig zien waar de tegenstanders zich bevinden. De spiegels bieden daarvoor te weinig hulp en dus word je meer dan eens geconfronteerd met een totaal onverwachte botsing.

Fragfeest

Een laatste kritische opmerking wil ik maken over de Multiplayer mode. Niet dat die slechts is, integendeel zelfs. Ik ben echter bang dat gamers met een 56k6 modem een flink probleem gaan krijgen met de Ping. Om vier- of meer wagens plus een gigantische interaktieve omgeving in beeld te brengen, dien je immers veel data heen en weer te slingeren en dat betekent bij een trage verbinding fraggende beelden en dus de doodsteek voor een racespel. Het is niet voor niets dat er nog maar weinig racers op de servers staan die online goed speelbaar zijn.

Power Rapport

Graphics	Sound	Gameplay
8,3	8,5	7,5

+ Capture the Flag
+ Destruction Zone
+ Multiplayer mode
− Zwabber besturing

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: P II 233, 64 Mb aanbevolen P 500
Fabrikant: Invictus/Codemasters
Distributeur: Codemasters
Tel: 055-5263944

Insane blaast het racegenre nieuw leven in. Ik verwacht echter dat er binnenkort een racer uitkomt (Driver 2?) die het Capture the Flag-gegeven beter uitwerkt. En dan treft Insane het ondankbare lot dat vele vernieuwende games treft: kinderziektes verzieken de boel

7,9







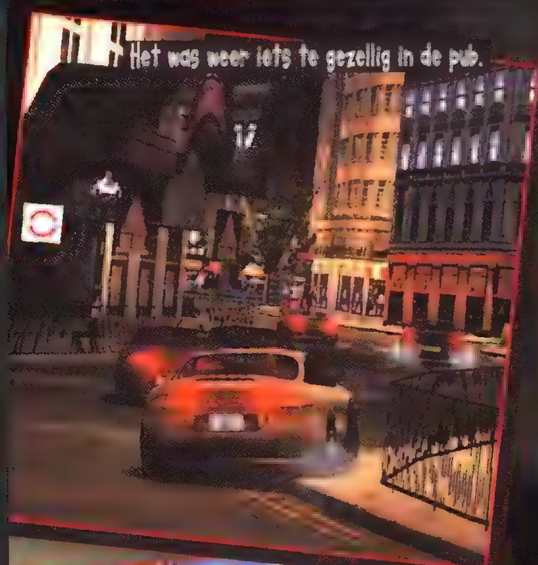






MSR
METROPOLIS

Al maanden gingen er geruchten over Metropolis Street Racer. Een spel dat, als we de verhalen mochten geloven, zelfs Gran Turismo ver achter zich zou laten...


Het was weer iets te gezellig in de pub.


Audi op twaalf uur!

PRAATJES?
Al maanden werden we warm gemaakt met verhalen over Metropolis Street Racer. De graphics zouden zo mooi zijn dat je alle details in de straten van Londen, Tokyo en San Francisco zou kunnen herkennen. Natuurlijk waren wij door al die praatjes bloedje nieuwsgierig geworden en toen wisten we nog niet eens dat de werkelijkheid nog veel beter zou zijn.
Afgelopen maand kreeg ik Metropolis Street Racer thuisbezorgd en sindsdien is mijn leven niet meer hetzelfde.

INTUÏTIE
Ik weet niet eens waar ik moet beginnen met deze review want werkelijk alles in MSR is tot in de kleinste details perfekt uitgewerkt. Ik ben al een week lang non-stop aan het racen en als ik 's nachts in bed lig en eindelijk mijn ogen dicht doe, droom ik van de bochten in de straten van San Francisco die ik exact uit mijn hoofd heb geleerd zodat ik het maximale uit elke race kan halen.
Het is namelijk cruciaal om precies te weten op welk ogenblik je een bocht moet inzetten als je met 250 kilometer per uur op een kruising komt aanzetten.
Het mooie aan MSR is dat je na een paar dagen spelen een gevoel ontwikkeld voor het spel. Je kunt het bij wijze van spreken spelen op je intuïtie en dat is een feature die in high-profile racinggames niet mag ontbreken. MSR is echter meer dan zomaar een high-profile game; Developer Bizarre heeft meer dan een jaar gewerkt aan het tweaken van het spel zodat het precies goed aan zou voelen en daar zijn ze met vlag en wimpel in geslaagd.

KUDO'S
Metropolis Street Racer is gebaseerd op een simpel principe: je zoekt een auto uit, racet er mee door de straten en als je dat goed doet, word je beloond met kudo's. Kudo's zijn punten die worden verdeeld aan de hand van je tijd, je skills en de fouten die je maakt.
Het Kudo's systeem werkt uitstekend want je moet een balans zien te vinden tussen het rijden van een snelle tijd en het stunten in de bochten. Als je met piepende banden door de bocht spint, krijg je skill punten maar je tijd zal langzamer zijn. Die balans moet je dus perfektioneren maar wees niet bang dat het saai wordt want MSR weet je op subtiele wijze te pushen om het beste uit jezelf en je auto te halen.
Op een of andere manier moest ik gewoon steeds meer Kudo's halen want alleen een race foutloos racen is niet genoeg. Nee, je wilt meer punten zodat je sneller meer tracks opent en nieuwe auto's kunt selekteren; dat is het strakke van MSR. Je krijgt altijd een nieuwe uitdaging voorgeschoteld op het moment dat je denkt dat je klaar bent.
In dat opzicht doet het spel me denken aan Gran Turismo want daar wist een goed systeem van races en licences gamers wekenlang in zijn macht te houden en met MSR werkt 't net zo. Je kunt het spel gewoon niet uit je hoofd zetten, je móet de DC opnieuw pakken om wéér even een poging te doen een record te verbeteren.

HONDERDEN TRACKS
Metropolis Street Racer kent werkelijk honderden tracks die allemaal aanzienlijk van elkaar verschillen. Je zult nooit in één keer helemaal door Tokyo, San Francisco of Londen racen maar je zult deze steden terugzien, verdeeld in kleine stukjes. Ik heb het idee dat Bizarre weldegelijk drie complete steden heeft nagemaakt want er zijn


Tokyo I'm on my way and in my new GTR it's not so far away.


Zo, en dan nu een.. pizza.

STREET RACER

gewoon zo ontzettend veel tracks dat ik halverwege de tel ben kwijtgeraakt.
En dan heb ik het nog niet eens over de details want ik werd helemaal lau van de vele plekken die gewoon precies zo zijn als in het echt. Tijdens een aantal races door de binnenstad van Tokyo herkende ik keer op keer kruispunten en bekende gebouwen. Ik kon gewoon aanwijzen waar ik gelopen had. De auto's mogen natuurlijk ook niet onvermeld blijven, er zitten er een dikke honderd in het spel! Genoeg dus om de concurrentie met Gran Turismo moeiteloos aan te kunnen en kwa graphics denk ik dat MSR zelfs GT2000 achter zich laat al moeten we voor een definitief oordeel nog even wachten totdat we een review exemplaar hebben van deze PS2 racer.

Grafisch heeft de Dreamcast zichzelf inmiddels wel bewezen maar wat Metropolis Street Racer hier laat zien, slaat werkelijk alles. Ik ben er zeker van: dit is de mooiste racegame die ik ooit gespeeld heb, op welk platform dan ook (inclusief de arcade). Daarnaast is MSR ook kwa gameplay de beste racer die ik ooit gespeeld heb. Beter dan Ferrari F355 Challenge, beter dan Sega Rally... en zelfs beter dan Gran Turismo.

NEP

Je snapt dat ik een spel dat zo goed is maar één cijfer kan geven maar voordat een spel een 10 waard is, moet er echt helemaal niets, nada, noppes op aan te merken zijn en helaas is er toch één klein puntje in MSR dat een gevoel van teleurstelling oproept: de botsingen.
Als je met 300 kilometer per uur frontaal tegen een muur knalt, gebeurt er helemaal niets. De auto staat gewoon boem stil; er is geen schade, geen crash, geen moer. Ik begrijp dat de licenties met autofabrikanten verbieden dat de wagens gecrashed worden in computergames maar toch vind ik dit nep. BMW laat toch ook gewoon een gloednieuwe 7 serie total loss rijden door James Bond? Waarom is het dan niet mogelijk in een game? Alsof gamers opeens denken dat Mercedes slechte auto's maakt om [illegible] een crash met 300 km/uur niet overleeft? Nou ja, het is maar een klein puntje maar ik hoop toch dat het eindelijk eens verandering in komt.

Power RAPPORT

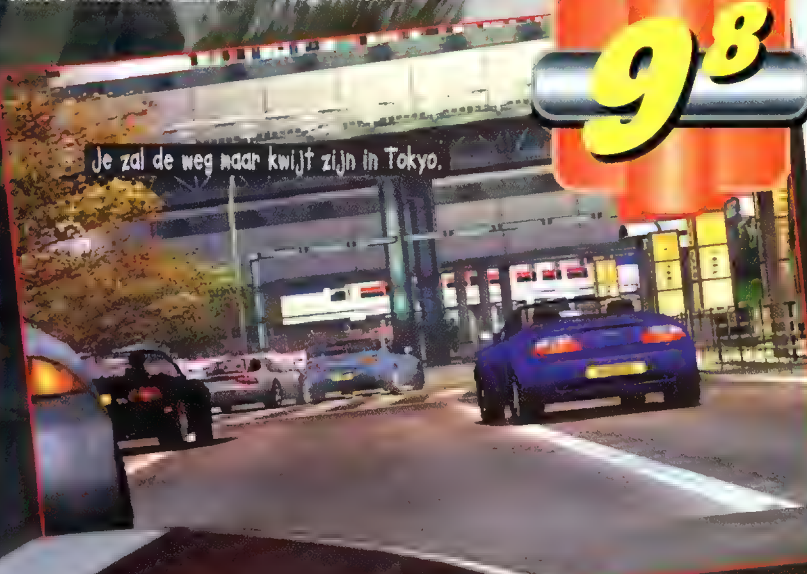
GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
10	10	10

[illegible]

DREAMCAST
Prijs: ƒ 139,95 Bfr.ca. 2600
Fabrikant: Bizarre
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 0318-505464

[illegible]

9⁸









CHAMPIONS LEAGUE 2000/2001



Speel of naar je broer!

Die je wel bij staat beleend vrij!

De UEFA Champions League verdient natuurlijk een game die op jaarbasis gereleased wordt, dus ook dit seizoen.

TROOST

In het hoofdtoernooi van UEFA CL vinden we de 32 beste elftallen van ons continent. Een schrale troost voor gamers uit Eindhoven en omstreken die dus kunnen doen alsof het allemaal niet gebeurd is.

Vanzelfsprekend zijn alle team- en spelerdata in de game verwerkt, evenals de officiële wedstrijdschema's. Naast de 32 clubs zijn er ook weer een hoop classic teams aanwezig, die teruggaan tot in de jaren '60 alsmede een tiental custom teams; een dikke tachtig teams in totaal dus. Standaard opties als trainen en quick match zijn van de partij evenals extra competitie-opties (Cup Winner's Challenge, All Time Champions League, en Cup/League Competition). Toch zul je steeds weer terechtkomen bij de mode waar het om draait: de Champions League van dit en het komende jaar.

VARIATIE

Niet dat die andere modes oninteressant zijn; in de Face-Off Cup bijvoorbeeld kun je 't met een team van dit jaar opnemen tegen dezelfde club, maar dan uit het verleden (bijvoorbeeld het AC Milan van nu tegen dat van eind jaren '80, met Van Basten en Gullit). Ook de mini-cups (met de acht beste clubs van elk decennium vanaf 1960) zijn best aardig, en de Cup Winner's Challenge (waarin je een team zelf kunt opbouwen) geeft variatie aan de game.

GOED TE DOEN

Anyway, opties genoeg dus maar laat ik eens vertellen wat me aan onder meer de gameplay en graphics is opgevallen.

Jullie weten dat ik een liefhebber ben van ISS Pro Evolution en dat ik realisme in de 'build-up play' (de speelwijze, zeg maar) hoog in het vaandel draag. Wat dat betreft zit het met deze CL-editie redelijk snor.

De AI van de tegenstanders is weer wat opgekrikt. Zorgvuldig de bal rondpassen en niet te snel diep willen spelen (steekpasses worden vaak onderschept) is dan ook uiterst belangrijk. De moves die de spelers kunnen maken, zijn vrij compleet: passen, koppen, schieten, sliding, passeerbeweginkjes, volleys, omhalen, effekt et cetera.

HERKENBAAR

Na de opstelling en taktieken ingesteld te hebben, kies je voor een van de drie beschikbare speelsnelheden, en is het aftrappen geblazen.

De spelers zijn redelijk goed uitgewerkt, maar ogen zo hier en daar wat onnatuurlijk. Echt superherkenbaar vind ik ze ook niet maar ze bewegen daarentegen bijzonder soepel.

De stadions zien er allemaal prima uit, de veranderende weersomstandigheden voegen veel toe aan de sfeer én de kwaliteit van het vertoonde spel, de spelersstatistieken van de spelers zijn uitgebreid en het commentaar is ter zake.

Ook de mogelijkheid om in balbezit een goed overzicht van het veldbezetting te krijgen door een paar seconden top-down op te roepen, is erg handig.

LASTIG

Helaas zijn er ook wat minpuntjes. Zo daalt de framerate fiks wanneer het erg druk wordt en doet je keeper soms vreemde dingen, de veldbezetting bij het omschakelen van aanval naar verdediging is soms vaag en schieten op goal verloopt af en toe raadselachtig.

Later kwam ik er ook nog eens achter dat je voor sommige bewegingen (zoals de lob) twee keer moet drukken om een gewenst resultaat te krijgen. Lastig, maar ja, ik heb de tijd tot het seizoen 2001/2002 om me daar in te verdiepen.



+ Vrij realistische gameplay
+ Veranderende weersomstandigheden
− Framerate dropt soms
− Shooting system af en toe lastig







Zo, die bal neem ik mee naar huis.

Jongens, ik zou maar een paar gevulde koeken eten in de rust.



Met buitenkant je rechts verras je de keeper.

CIVILI... CALL TO...

Hier zullen heel wat toeristen komen.

De gekleurde lijnen geven de relaties en grenzen van de verschillende rijken aan.

Civilization: Call To Power werd, ondanks dat Sid Meier er niet bij betrokken was, redelijk ontvangen. En, zoals bij iedere succesvolle game, is er een opvolger gemaakt.

RIP-OFF

Nadat Sid Meier zijn Civilization reeks achter zich had gelaten om zijn eigen bedrijf op te richten, waren de Civ fans behoorlijk in paniek. Gelukkig werden ze er uiteindelijk alleen maar beter van; grootmeester Sid kwam met de topper Alpha Centauri en Activision blies de serie nieuw leven in met Civilization: Call To Power.

Oké, Call To Power was min of meer een rip-off van Meier's games, maar wel een goede rip-off. Kritiek was er eigenlijk alleen op de interface; de speler kreeg gewoon veel te veel informatie tegelijk over zich heen gekieperd.

Voor deel 2 is er echter een inventief tab systeem bedacht waardoor je nog steeds veel info kunt bekijken maar alles is nu gewoon lekker per funktie ingedeeld. De production tab laat je bouworders geven, status tabs geven je inzicht in de rijkdom en de sociale orde van je steden en zo zijn er nog een aantal tabs voor je units, je legers en je speciale eenheden. Bovendien kun je iedere stad bekijken maar kun je ook je hele rijk in een overzichtelijk menu observeren. Het is nog steeds flink klikken allemaal maar het is er een stuk rustiger op geworden.

ADVIES

Die rust komt ook doordat de aandacht licht is verschoven van micromanagement naar macromanagement. Je kunt burgemeesters aanstellen voor je steden en die veel zaken laten regelen. Zo kun jij je ondertussen richten op het uitbreiden van je rijk. Ook is er een legeradviseur die je handige tips geeft wanneer wel en niet aan te vallen. In beide gevallen kun je altijd zelf nog beslissen en alle gegevens blijven beschikbaar om te bekijken en aan te passen. Van de belastingen tot onderzoeken, van het bouwen van een kerk tot het onderhandelen met je aartsvijand.

VERANDERINGEN

CTP2 heeft space achter zich gelaten; de gebeurtenissen spelen zich af in de periode van 4000 voor Christus tot 2300 na Christus. Wat is er nog meer veranderd? Het combat systeem is opnieuw uitgewerkt, waardoor er meer balans is en de gevechten logischer zijn. Zo kunnen indianen met lansen het nu niet meer winnen van Spaanse ruiters met guns.

De eenheden zijn ook ingedeeld in verschillende klassen waardoor je formaties beter hun werk kunnen doen. Je kunt eventueel vluchten als een gevecht te benauwd wordt. Dit kost je wel altijd wat eenheden maar je verliest tenminste niet al je manschappen.

DIPLOMATIE

Dat Sid Meier nog steeds nauwlettend gevolgd wordt door het team van CTP2 is duidelijk. Ze waren namelijk erg onder de indruk van de diplomatie in Alpha Centauri. Het gevolg is dat CTP2 vol zit met super leuke diplomatie, hetgeen een heel nieuw gevoel aan de game geeft.

De Russen kunnen bijvoorbeeld aan je grenspost kloppen en 500 goud eisen. Aan jouw de keus wat te doen. Je kunt zeggen dat ze naar de hel kunnen lopen en een conflict veroorzaken. Je kunt ook op de eis ingaan maar tegelijkertijd zelf wat eisen, bijvoorbeeld dat ze een stuk land afstaan of dat ze hun grenstroepen verplaatsen.

Of ze hier op ingaan hangt helemaal van de random houding af die ieder volk aan het begin van de game krijgt. Soms kunnen volken poeslief zijn en opeens een verbond met je breken. Andere volken bieden je van alles aan maar willen ook veel terug, bijvoorbeeld bescherming van een regio of inzicht in een stukje technologie dat je net ontdekt hebt.

Ook jij kunt eisen; je kunt bijvoorbeeld van een zwakker volk eisen dat ze hun hoofdstad opgeven.

De manier waaróp je diplomatie voert is ook erg funny. Je kunt slijmen, afstandelijk zijn, dreigen, eisen afwijzen, intimideren of gewoon vriendelijk zijn. Deze houdingen hebben steeds weer een andere uitkomst tot gevolg. Het is echt een van de leukste onderdelen van het spel.

...ZATION
...POWER II



De Russen komen!

Veel naar overzichtelijke menuutjes.

Af en toe een naburig land omkopen kan gunstige effekten hebben.

Hou het gewone volk tevreden.

Mis!

Niet iedereen heeft zijn dansen in bedwang

REPLAY

Deze game moet het natuurlijk niet van de graphics hebben. Het is een echte beschavingssim waarbij flashy polygonen, funky lichteffekten en super gedetailleerde texturen er niet direkt toe doen. De game ziet er overigens wel een stuk frisser uit dan CTP1. De gevechten zijn ook mooier gemaakt met meer animaties. Maar nogmaals, zoals grootmeester Meier het nog steeds uitdraagt: 'het plezier van het gamen speelt zich af in het hoofd van de speler, niet op de computer' en met de talloze mogelijkheden en de enorme replay waarde die deze game heeft, lijkt CTP2 die gedachte te volgen. Zeker als je bedenkt dat er een scenario editor bij de game komt samen met een paar voorgemaakte scenario's. Activision is ook al bezig met een WO II scenario die ze gratis gaat posten op het Internet. Top!

Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
7⁸	8⁰	9⁰

+ Meer adviseurs
+ Veel diplomatieke opties
+ Overzichtelijke interface
– Nog steeds veel menuutjes klikken

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 89,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: P166 MHz, 64 Mb
Fabrikant: Activision
Distributeur: Centresoft
Tel: 035-5394000

Call To Power II is duidelijk verbeterd en heeft nog [illegible]
JW

8⁶

Tijd voor nieuwe games ?!



NIEUW

SHENMUE
DREAMCAST

139^95



NIEUW

LAND SEA AIR
PLAYSTATION

39^95



NIEUW

QUAKE 3
DREAMCAST

139^95

DELTA FORCE LAND WARRIOR
PC CD-ROM

NIEUW

99^95





DEAD OR ALIVE 2
PS2

NIEUW

139^95

freerecordshop.nl







free record shop
SIMPLY THE BEST

DUCATI WORLD

Een Ducati is voor motorliefhebbers wat een Ferrari voor autofreaks is. Ducati World probeert voor de motorracegamers te zijn wat Gran Turismo voor de autoracers is.

AMBITIEUS

Ducati World is gemaakt door ATD (Attention To Detail), makers van onder andere Sydney 2000 en de super snelle racegame Rollcage. Geen kleine jongens dus en dat blijkt ook uit de opzet van Ducati World dat, hoewel de Engelsen zelf de vergelijking nergens trekken, denk ik toch een poging is geweest de Gran Turismo voor de motorliefhebbers te worden, behoorlijk ambitieus dus. Die Gran Turismo trekjes van DW zitten vooral in de Ducati Life mode, maar daarover straks meer.

QUICK

Voor iedereen die gewoon vlot aan de slag wil met een vette bike onder de bibs, is er de Quick Race. Onderverdeeld in Race, Time Attack en een Two Player splitscreen mode liggen acht circuits klaar om uitgebreid gecheckt te worden.
De racestijl is arcade en de bedoeling is door snelle tijden en het winnen van races tegen vier tegenstanders, beloond te worden met steeds mooiere en vooral snellere Ducati-motoren.

LIFE

In de Life mode is het écht smullen geblazen voor de motorfreaks. De prachtigste modellen van 1950 tot nu staan in de showrooms klaar om getemd te worden en zelfs tweedehandsjes zijn te koop.
Die scheurijzers krijg je natuurlijk niet cadeau bij een pakje boter, nee daar moet met bloed, zweet en tranen (race resultaten) voor betaald worden. Hetzelfde geldt voor onderdelen en accessoires als nieuwe broeken, fraaie benzinetanks en helmen; kwijlen voor de liefhebbers dus.
Over liefhebbers gesproken, die zullen helemaal genieten van het Ducati Museum waarin de historie van het Italiaanse motormerk uitgebreid wordt belicht alsmede alle bijzonderheden van elk van de veertig typen Ducati's die ooit de fabriek hebben verlaten.

RIJBEWIJS

Nog een feature die sterk aan GT doet denken is dat de races waar het meeste geld te verdienen valt, alleen toegankelijk zijn voor coureurs met het vereiste rijbewijs. In totaal zijn er vier te verdienen waarvoor de eisen steeds een stukje zwaarder zijn.
Evenals in GT speelt ook de tijd een rol in de game. Dat zul je onder meer merken aan de prijs en het aanbod van tweedehands motoren die gedurende de looptijd van de game zullen veranderen.

KLASSE APART

Over het rijden zelf ben ik zeer te spreken. Ik heb de Quick Race mode uitgebreid gecheckt en de motoren luisteren uitstekend. De circuits zijn weliswaar uit de duim gezogen maar juist daardoor nog enerverender en uitdagender dan de werkelijke Gran Prix parcours.
Grafisch gezien verdient Ducati World een hele dikke voldoende met weinig pop-up en een behoorlijke framerate in high-resolution. Het niveau van GT haalt men op dit gebied echter niet maar dat was in mijn ogen ook een klasse apart.
Een klasse apart is Ducati World zelf echter ook, zeker als we deze game vergelijken met wat er tot nu toe op motorrace gebied op console is verschenen. Misschien dat 'de Gran Turismo voor de motorfans' iets te veel eer is, maar Ducati World komt zeker in de buurt.

POWER RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
8⁰	8⁵	8⁸

+ Rijdt uitstekend
+ Meer dan racen alleen
+ Must voor motorfreaks
− Weinig circuits

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Fabrikant: ATD/Acclaim
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

Een uitstekend rijdende, lang houdbare, afwisselende motorracegame. Wellicht wat weinig circuits maar er valt zonder meer genoeg te beleven voor vele maanden racelol.

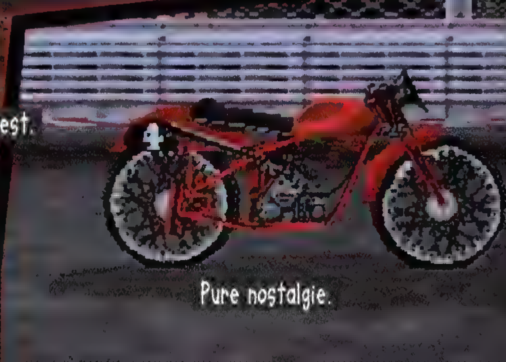
8⁷


Hè, hè, daar zijn we heelhuids doorheen gekomen.


Net als Ferrari's; in het rood 't mooist.


Oren dicht!


De oudjes doen het nog best.


Pure nostalgie.

WILD WILD RACING

Het zal niemand verbazen dat ook op de PS2 racegames een belangrijke plaats in zullen gaan nemen. Wild Wild Racing is een van de eerste.



Dit heb ik nooit gewild.



Jo jongens, ik ben lekker wild bezig he?



Ik had me niet gekwalificeerd maar kreeg een wildcard.



Ré-nikel, je kijkt als een wildeman!



Wild Wild Soccer...

WILD. WILDER. WILDST

Met een titel als Wild Wild Racing, zal 't er wel wild aan toegaan zou je denken. En de gameplay van crossen door woestijnen terwijl je elkaar van het parcours af probeert te rossen, klinkt wat dat betreft ook veelbelovend.
Shit zeg, wat kom je bedrogen uit als je alleen afgaat op de titel. Deze game kan eerder door het leven gaan als Mild Mild Racing. Wild zijn de Teletubbies op een zaterdagavond als ze net een colaatje achterover geslagen hebben maar deze game is dat allerminst.
Allereerst is de game niet echt snel, althans die indruk heb je als je kijkt naar de framerate. Vreemd is dan ook dat je iedere keer als je met een slakkengangetje op een bocht afrolt, wel ruim van te voren op de rem moet trappen anders maak je een behoorlijke klapper tegen de vangrail. Ten tweede bieden de tegenstanders niet echt veel competitie en kun je vrij gemakkelijk naar de overwinning rijden, mocht je die dekselse besturing onder de knie krijgen want die laat nogal wat te wensen over.
Je rijdt op een zachte ondergrond en dat houdt in dat je lekker kunt glijden, echter, je glijdt rechtdoor als je de normale rem gebruikt in plaats van de handrem.
Waar je normaal gesproken je stuur in een bocht gooit en op de rem trapt en dan lekker begint te driften, glij je in WWR gewoon rechtdoor en is het bijzonder lastig om soepel een bocht door te komen.

UITDAGING

Als je de game begint, heb je de keuze uit drie standaard wagens die niet echt uitblinken maar er is een mogelijkheid om extra wagens te winnen en dat doe je in de Challenge mode. Je zult drie verschillende proeven moeten doorstaan. De eerste is het binnen een vastgestelde tijd verzamelen van letters die verspreid liggen over een parcours. Als je alle letters verzameld hebt dan win je een auto. Met de andere twee proeven kun je de wagen upgraden. Zo zul je een bal over een lijn moeten spelen en een stuntparcours succesvol moeten afleggen. De gewonnen auto´s kun je vervolgens weer gebruiken in de Championship mode.
Die Championship mode begin je overigens standaard in de beginner class en je moet goud winnen om verder te kunnen naar een volgende en moeilijkere klasse. In beginner leg je drie parcourses af tegen vier tegenstanders, in de volgende klasse komt daar een parcours en een tegenstander bij et cetera.
Tja, kwa originaliteit blinkt het allemaal niet uit en dat geldt eigenlijk ook voor graphics, geluid en de gameplay. Niet echt een game om wild van te worden dus.

Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
7^{4}	6^{2}	7^{0}

- + Leuke challenge mode
- − [illegible]
- − Ziet er niet zo fraai uit
- − Niet zo erg wild

7^{1}





rule the bends...
...bend the rules
DAINESE
DAINESE
MICHELIN
DUCATI WORLD
DUCATI PERFORMANCE
DUCATI
PERFORMAN
19




ATD


INFOGRAMES




Dreamcast


PC CD ROM


PlayStation

ESPN Winter X Games

SNOW BOARDING

Konami heeft een heel arsenaal spellen voor de PS2 in produktie, een daarvan is een behoorlijk vette snowboardgame.

DETAILS

Gelukkig is X Games Snowboarding geen Cool Boarders kloon geworden en het verschilt ook aanzienlijk van EA's arcade achtige SSX.
Konami probeert met WXGS de realiteit te evenaren en ik moet zeggen dat dat aardig gelukt is. Grafisch gezien ziet het er allemaal zeer gelikt uit, de facial expressions van de in totaal vijftien professionele snowboarders zien er zeer geloofwaardig uit.
Ook de sneeuw op de verschillende pistes ziet er gezond uit; als je met je snowboard over de sneeuw raast, zie je de bovenste laag prachtig opstuiven.
Oog voor detail vind je ook terug in bijvoorbeeld het wapperen van je jacket in de wind en de bewegende stoeltjeslift in de verte.

VALLEN EN OPSTAAN

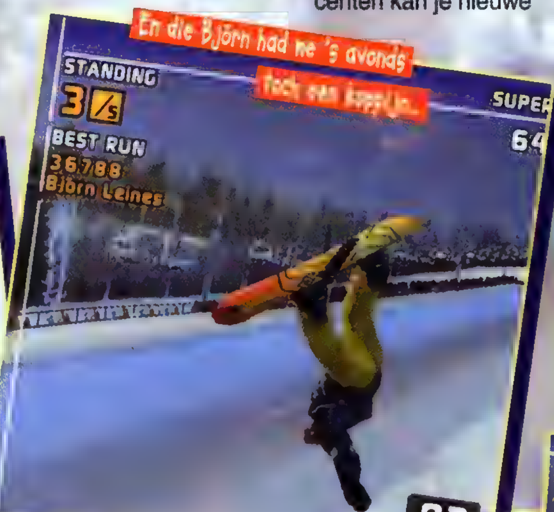
Het realistisch karakter van deze snowboardgame kan nog wel eens tot frustraties leiden want een makkelijk spelletje is het allerminst. Vooral als je de game voor 't eerst in je console schuift, zal ie je behoorlijk tegenvallen. Je zult het, net als in 't echt, moeten leren met vallen en opstaan. Je zult moeten oefenen en oefenen om de controls onder de knie te krijgen maar als je het eenmaal in de vingers hebt dan tover je ook de meest adembenemende tricks en jumps uit je mouw.

STUNT-COURS

De game is onderverdeeld in vier verschillende modes: X Games, Snowboarder, Session en Movie mode.
De game draait eigenlijk om de Snowboarder mode, een soort Career mode waarbij je zelf een boarder samenstelt en met hem geld gaat verdienen. Die moela kun je onder meer verdienen door deel te nemen aan wedstrijden en die winnend af te sluiten. Een andere manier is door jezelf te laten filmen terwijl je je tricks showt en punten (cash) scoort.
Van die zuur verdiende centen kan je nieuwe equipement kopen, zoals snowboards en kleren. Ook kan je op deze manier meedoen aan de toernooien van een hogere klasse of skipasjes betalen voor andere pistes.
Bij de X Games mode kun je kiezen welke competitie je afhandelt. Zo heb je de keuze uit Half Pipe en Big Air.
In Session mode kun je deze onderdelen oefenen en dat is wel degelijk nodig om alle tricks onder de knie te krijgen.
In de Movie mode kun je filmpjes bekijken van professionele boarders, niet echt zweten dus maar wel grappig.

MERKJES

Dat Konami goed zijn best heeft gedaan om van WXGS een gelikte game te maken, is duidelijk merkbaar. Allereerst is er gekozen voor een soundtrack van een aantal hippe alternatieve bands en zit de game vol met bekende merken zoals, Oakley, Nike en Sims. Het is natuurlijk niet zo dat een game met bekende merken meteen een topgame is maar het draagt wel bij aan het realisme dat Konami in deze game goed heeft weten neer te zetten.









Power RAPPORT

8,0 GRAPHICS | 8,0 SOUND | 8,0 GAMEPLAY

Prijs: ƒ 139,95 Bfr. ca 2600
Fabrikant: Konami
Distributeur: Konami
Tel: 030-6622332

8,2

Bel

Van de Sint niet de hard- en software van je verlanglijstje gekregen? Geen nood! Hier kun je het nieuwste van het nieuwste winnen!

Bij Power Unlimited geven we deze maand weer veel prijzen weg. Je hoeft alleen maar de telefoon te pakken om kans te maken op een van deze vette prijzen.

Woon je in Nederland dan kies je het Nederlandse nummer. Als je in Belgie woont dan bel je het Belgische nummer.

Bel vóór 26 januari 2001 naar het Nederlandse of Belgische nummer (beltijd ca. 2 minuten) en toets je telefoonnummer in.
Vervolgens toets je de code in van het cadeau dat je wilt winnen.
Je ontvangt dan van de computer een gelukscode.
De computer vergelijkt dit nummer met de vooraf getrokken winnende nummers.
Als je een winnend nummer hebt dan krijg je dat meteen te horen.
Je kunt meerdere keren meedoen, want elke keer als je belt ontvang je van de computer een nieuw geluksnummer.
Het gesprek duurt ca. 2 minuten.
Voor 1 maart krijgen de winnaars hun prijs automatisch thuisgestuurd.

Beschikbaar gesteld door Sony (www.sony.nl)

WINKELWAARDE F 649,-

De Sony MiniDisc Walkman (MZ-R70) is ideaal voor onderweg. Klein, licht en schokbestendig. Met de handige bijgeleverde PC Link Kabel neem je heel eenvoudig muziek op (bijvoorbeeld MP3 files van het Internet of van cd) via de harde schijf van je computer op een MiniDisc-schijfje.



incl. PC Link Kabel

CODE 1

Beschikbaar gesteld door Microtek (www.microtek.nl)

WINKELWAARDE F 249,-

Dit is de nieuwste 42 bit flatbed scanner van Microtek. Dit unieke ultra lichte model maakt het scannen van foto's zeer eenvoudig door drie sneltoetsen. (scannen, kopiëren en emailen).



CODE 2

Beschikbaar gesteld door Infogrames (www. Infogrames.com)

WINKELWAARDE F 250,- (PSX)

Een nieuw spel met nieuwe steden en nog meer auto's om in te rijden. Het pakket bestaat uit: Het spel, A2 formaat poster, een Diesel zonnebril en een Diesel 'Dirt' T-shirt.



CODE 3

Beschikbaar gesteld door Denda (www.denda.nl)

WINKELWAARDE F 19,95

Met deze cd-rom kun je je mobiele telefoon een persoonlijk tintje geven door een bijzonder logo of een originele beltoon. De beltonen zijn ingedeeld in genres, zoals Dance en TV-tunes.



CODE 4

Beschikbaar gesteld door Magix (www.magix.nl)

WINKELWAARDE F 79,95

MAGIX MP3 Maker Gold is het complete MP3 pakket met nog meer functies en een betere kwaliteit. Je kunt hiermee 12 uur muziek opnemen op één cd!



CODE 7

Beschikbaar gesteld door Nintendo Benelux (www.nintendo.nl)

WINKELWAARDE F 278,- (GBC)

Donkey gaat samen met zijn maatje Diddy op zoek naar de Kremlings die hun bananenvoorraad hebben geroofd en enkele van Donkey´s vriendjes hebben opgesloten.



CODE 5

WINKELWAARDE F 169,- (N64)

Na The Legend of Zelda: Ocarina of Time beleeft de jonge held Link opnieuw een adembenemend avontuur in een universum dat parallel loopt aan dat van Ocarina of Time.



CODE 6

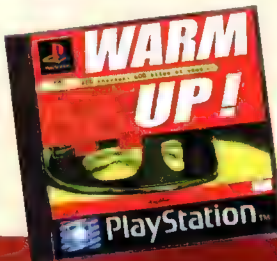
& Win

NEDERLAND: 0909-5050525 (F 1,50 PER MINUUT)
BELGIE: 0900-20570 (BFR 18 PER MINUUT)

Beschikbaar gesteld door Homesoft (www.homesoft.nl)

WINKELWAARDE F 63,50 (PC, PSX)

Drie gameplay mogelijkheden: Simulatie (auto's set up, weer, banden en olie, opties), Arcade (voor direct speel plezier) en Ghost (om tegen je eigen ronde tijden te rijden).



CODE 8

6 x Gift

WINKELWAARDE F 79,95 (PC)

Gift, niet moeders mooiste en erg ondeugend, wordt als vrijwilliger aangewezen om Lolita terug te halen via 8 waanzinnige en fantastische werelden.



CODE 9

Beschikbaar gesteld door Electronic Arts (www.ea.com)

WINKELWAARDE VANAF F 100,- (PC, PSX, PS2)

De beste FIFA game van dit moment! De fraaie graphics, sterke AI en echte spelersnamen maken FIFA 2001 tot een genot om te zien en te spelen.



CODE 10

Beschikbaar gesteld door TLC Domus (www.pokerom.nl)

WINKELWAARDE F 149,50 (14,95 P.ST.)

Test je kennis met 10 leuke en leerzame mini cd-roms. Iedere PokéROM bevat leuke puzzels, diashows, printprogramma en een Pokémon quiz die je met drie vriendjes kunt spelen.

verzamel ze allemaal!



CODE 11

Beschikbaar gesteld door Hercules (http://europe.hercules.com)

WINKELWAARDE F 499,-

Deze nieuwe game-engine is gebaseerd op de GeForce2 MX-processor. De 3D Prophet II MX Dual-Display Video biedt de mogelijkheid tot weergave op twee beeldschermen (een monitor en een tv-scherm).



CODE 12



Beschikbaar gesteld door Hastec (www.hastec.nl)

WINKELWAARDE F 249,-

Kärna Razer Boomslang een game-controler met 'killer instincts'. De Boomslang is zeer nauwkeurig en snel. Voor Quakers en andere FPS gamers heb je met de Razer Boomslang een superieure dodelijke combinatie in handen.

CODE 13

Beschikbaar gesteld door Bruna Multi-Media (www.bruna.nl)

10 x Flight Simulator 2000



WINKELWAARDE F 49,50

Met dit boek haal je het maximale uit Flight Simulator 2000. Je leert alles over de besturing, hoe je vliegtuigen selecteert, hoe de instrumentenpanelen werken en natuurlijk hoe je moet vliegen!

CODE 14

Beschikbaar gesteld door Geron (www.geron.nl / www.saitek.com)

WINKELWAARDE F 119.95

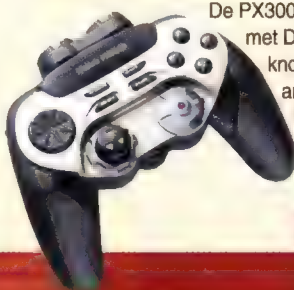
De perfecte snelle controller met o.a. 3D Twist, 10 vuurknoppen, 8-weg coolie Hat, een exacte gasregelaar en complete aanpasbaarheid voor zowel links- als rechtshandige gamers.



CODE 15

WINKELWAARDE F 89.95

Tilt is het ideale alternatief voor Bike en Board-games. De PX3000 is compleet uitgerust met Double Shock, 8 vuurknoppen, 8-weg D-pad, 1 analoge stick met assenlock en 1 gasregelaar.



CODE 16

Beschikbaar gesteld door Logitech (www.logitech.com)



WINKELWAARDE F 159,-

Dit racingwheel is speciaal ontworpen voor snelheid en besturing. Het stuur heeft rubberen handgrepen voor comfort en een goede controle. Inclusief gas- en rem pedaal.

CODE 17

Quake III: Arena op de Dreamcast? Jawel, en het ziet er helemaal niet verkeerd uit!

Shooters op consoles krijgen steeds meer de mogelijkheid dezelfde ervaring tot leven te wekken als shooters op de PC. Toch hebben PC gebruikers nog steeds voordeel op de console spelers. Zo ook bij Quake III: Arena op de DC; je kunt de game namelijk maximaal met zijn vieren spelen. Liever had ik gezien dat er wat meer op de graphics was bezuinigd zodat je met zijn zessen of met zijn achten had kunnen Quaken. Capture The Flag met zijn vieren is gewoon niet echt leuk. Deathmatch daarentegen is wel heel erg fun op de Dreamcast, met name de snelheid en intensiteit is zonder meer goed te noemen en ook op Sega's machientje dendert de game heerlijk door.

STRAK

De graphics zijn echt verbluffend strak. Oké het is misschien niet zó mooi als op een Pentium 900 met GeForce II kaart maar het doet zeker niet onder voor een mid-end PC met redelijk wat opties aan. Sommige kleuren lijken zelfs scherper en voller en de models zijn erg gedetailleerd. De maps zijn hier en daar wat aangepast, sommige maps ontbreken en andere zijn wat kleiner gemaakt maar er is genoeg variatie en afwisseling voor heel wat uren fraqfest.

BESTURING

De gameplay krijgt van mij toch geen topcijfer en dat is omdat je de game eigenlijk met muis en keyboard moet spelen en die zijn in Nederland (nog) nauwelijks te krijgen. Met name richten gaat veel te langzaam met de controller, alleen als je veel oefent met de controller lukt het op den duur wel en dan kun je ook heel wat fun beleven. Als je Quake met z'n vieren tegen elkaar speelt, is dat probleem sowieso niet zo groot want de handicap die je hebt met richten en de besturing, heeft iedere speler als je in splitscreen speelt. Online wordt het een ander verhaal want met name spelers in Amerika hebben vaak muis en keyboard ter beschikking. Feit blijft wel dat ze of de gameplay wat beter had kunnen finetunen of de controllers anders hadden moeten maken. Als je iemand achter je hoort aan komen rennen, kun je niet in een keer om je as draaien. Ze hadden eigenlijk een combo moeten maken waardoor je met één druk op de knop 360 graden draait. De moeilijke besturing ten spijt, blijft Quake natuurlijk een moddervette game en op dit moment zonder meer mooiste shooter op de Dreamcast.

RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
9,0	8,5	8,0

- Minder maps
- Eigenlijk muis en keyboard nodig

DREAMCAST
Prijs: ƒ 139,95 Bfr. ca. 2600
Fabrikant: Raster Productions
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 0318-505464

8,5

QUAKE III ARENA

Verrek, ken ik jou niet van de PC?
Goh, jij bent ook niet veel veranderd.

Het is weer CtF Vlaggetjesdag!
Wie wil een kogel met korting?

Knalt u eerst. Nee het is echt uw beurt.
Nee ga gerust uw gang. Na u.

En die vrouwen maar zeggen dat de lengte er niet toe doet.

Blair Witch
Rustin Parr

Gathering Of Developers zag wel brood in de succesvolle horrorfilm en betaalde een flinke zak geld voor de licentie. Ze kondigden drie games aan waaronder Rustin Parr.

RUSTIN PARR

Alle drie de Blair Witch games zijn door een ander softwarehuis gemaakt en komen voor een budgetprijs (in ieder geval lager dan normaal) in de winkel te liggen.
In Rustin Parr speel je Doc Holiday uit Nocturne op onderzoek naar de occulte moorden in het kleine stadje Burkittsville. Een zekere Rustin Parr vermoordde daar zeven kinderen, liet de achtste leven en gaf zichzelf toen aan. Walgelijk en bizar, zeker als blijkt dat er hekserij in het spel is.

DOL IN HET BOS

BWRP is van de makers van Nocturne en dat zie je gelijk: dezelfde sfeer, dezelfde mooie graphics en… dezelfde lastige besturing en camerahoeken. Sterker, het lijkt wel of de foutjes uit Nocturne nog heftiger zijn in deze game.
Zo is de cameravoering ronduit slecht. Steeds wisselend en heen en weer zwaaiend, waardoor je in battles soms niet meer weet wat voor en achter is.
Ook de besturing laat te wensen over. Daarbij komt dat het bos een compleet doolhof is en daar bevind je je voor het grootste deel van het spel.
Toch weet de game de huiveringwekkende sfeer van de film te evenaren. Je raakt echt in paniek in het bos omdat je compleet verdwaald bent. Ook de sfeervolle graphics en de prachtige schaduwen dragen hieraan bij.
De gameplay is verder zeer beperkt; echte puzzels zijn er nauwelijks en de gevechten worden al snel vervelend door de zojuist beschreven besturing in combinatie met de camera.



ier wordt alleen volgepompt met lood, dropstaaf.


De vrouw die banger was dan haar schaduw.

Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
8,5	7,0	7,0

+ [illegible]
+ [illegible]
− Rottige camera & besturing
− Nocturne foutjes

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 58,95 Bfr. ca. 1100
Systeemeisen: PII 300, 64 Mb
Fabrikant: Terminal Reality
Distributeur: Centresoft
Tel: 035-5394000

[illegible]
JAN

7,5

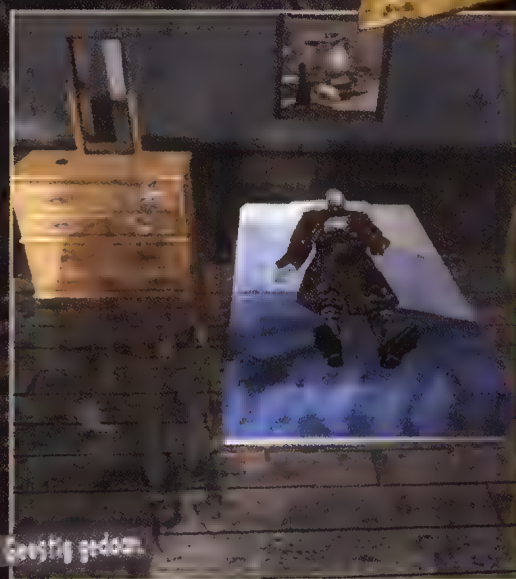
Blair Witch 2
The Legend of Coffin Rock

In The Legend of Coffin Rock speel je Lazarus, een soldaat in de Civil War, die een mysterie rond een verdwenen meisje moet oplossen.

WEAKSPOT

De graphics en gameplay van The Legend of Coffin Rock zijn niet je van het. De graphics zijn veel bleker en de textures slordiger dan bij de eerste game. Kwa gameplay ben je in het eerste deel van het spel vooral naar filmpjes aan het kijken. Het tweede gedeelte van de game is meer aktie georiënteerd.
De monsters zijn echter te stom voor woorden en hebben allemaal een bepaalde weakspot die je snel door hebt. Dan is het een kwestie van een paar knallen en het monster is dood. Wat ook raar is dat je geesten kunt uitschakelen met kogels. Beetje vaag.
Belangrijker is dat de echte Blair Witch sfeer niet gehaald wordt. Misschien juist wel door de aktie, die bovendien beter uitgewerkt had kunnen worden.




Geestig gedaan.



Ja, en we hebben het toen dolletjes gezellig gemaakt saampjes.

Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
7,0	7,0	6,5

+ [illegible]
+ [illegible]
− [illegible]
− [illegible]

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 69,95 Bfr. ca. 1300
Systeemeisen: PII 300, 64 Mb
Fabrikant: Human Head Studios
Distributeur: Centresoft
Tel: 035-5394000

[illegible]
JAN

6,8

007 The World Is Not Enough

The World Is Not Enough zou Goldeneye moeten doen vergeten, zou de beste first person shooter aller tijden worden... bla, bla, bla. Does the game live up to the hype?

GOLDENEYE OP DE PSX?

Er is maar één goede Bond game en dat is Goldeneye. Let´s face it PSX fans, de N64 heeft deze shit en de enige game die er op de PSX nog een beetje in de buurt kwam, was Medal of Honor. Ook Perfect Dark is de shit als het gaat om first person shooters voor de console.

Helaas heeft Sony geen developer als Rare in de gelederen en is er nog steeds geen game uitgekomen die zich kan meten met de eerder genoemde kunstwerkjes. Ook TWINE niet, hoewel ze de Bond sfeer wel goed hebben weten te vangen.

WEER SKIËN

TWINE volgt als game de film op de voet. Zo begin je met het halen van wat gestolen geld en achtervolg je iemand naar een luchtballon, precies zoals in de film. Alle missies worden dan ook aan elkaar geregen door filmpjes uit de gelijknamige movie. Verwacht dus geen uitstapjes van Bond die van de verhaallijn afwijken, nee je begint en eindigt de game net zoals in de film.

Bond bindt dus ook voor de zoveelste keer de lange latten onder en als ik ergens een hekel aan heb zijn het wel die James Bond ski-achtervolgingen. Maar wat moet dat moet, zullen we maar zeggen.

Een punt dat ten goede komt aan de gehele Bond sfeer van de game zijn de gadgets die James met zich mee sleurt. De uitvinder van de Britse geheime dienst, R (Q is helaas niet meer onder ons) heeft een heel arsenaal aan gadgets voor Bond ontwikkeld. Zo zal de creditcard lock-pick heel erg handig blijken en kan je met je GSM vingerafdrukken opslaan. Kleine dingetjes die de authentieke Bond sfeer goed neerzetten.

BLACK JACK

Ondanks de goed getroffen sfeer schort er toch iets aan de game. Zo zijn de missies veel en veel te kort; je knalt een paar baddies af en rent zonder problemen van A naar B. Bij sommige levels zit je in gunfights en dan hoop je dat het lekker lang gaat duren, niet dus; na vier kereltjes te hebben neergeknald is het klaar.

Illustratief voor deze game is het level Russian Roulette. Hier bevind je je in een casino om een oude bekende te spreken die belangrijke informatie voor je heeft. Als je hem uiteindelijk spreekt, geeft hij je een check van 25.000 dollar en jij moet die zien om te zetten in 100.000 dollar. Je zult dus moeten gokken en dat doe je aan de Black Jack tafel.

Het kwam er op neer dat ik meer tijd heb moeten besteden aan dit eenentwintigen dan aan het uitspelen van de game. Niet dat het niet leuk was, maar het zegt wat over de game.

Wat aan een first peron shooter natuurlijk nooit mag ontbreken, is een multiplayer optie en wat denk je, TWINE heeft dus geen multiplayer! I rest my case.

Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
7,0	7,5	7,6

+ [illegible]
+ [illegible]
- Missies te kort
- Geen Multiplayer

PLAYSTATION
Prijs: ca. ƒ 109,95 Bh. ca. 2000
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: Electronic Arts
Tel: 00800-94055555

TWINE is [illegible] slechte game, [illegible] een goede game is [illegible] ook niet en van Goldeneye niveau is het bij [illegible] na [illegible]. JEROEN

7,3

Babe met stijl.

Als je van de trap afvalt dan ben je snel beneden.

Verrek, er hangt iemand aan.

Even lachen allemaal.

Die chick heeft net zoveel verstand van computers als een bever van logistiek management.

Co Adriaanse Soccer Manager

Magere manager, geinige voetbalgame

Als verstokt PSV-fan doet het even pijn om een spel met de titel Co Adriaanse Soccer Manager te moeten testen. De verleiding om er meteen een onvoldoende aan te hangen is weliswaar kinderachtig, maar ook erg groot. Maar goed, games testen is mijn beroep en mijn beroep neem ik serieus, dus ook deze game.
Op de Game Boy Color heeft CASM dezelfde gebreken als op de PC: het spel is niet zo uitgebreid als de beste managertitels, grafisch iets minder fraai en Co Adriaanse staat op de voorkant. O nee, dat mag ik natuurlijk niet als minpunt aanmerken.
Een footie-manager voor de GBC maken, is weliswaar een leuk en origineel idee maar volgens mij gedoemd te mislukken; het gebrek aan geheugen zorgt voor een gemis aan spelersdata. En als de producenten ook nog eens een compleet voetbalspel in CASM integreren, dan blijft er nog minder ruimte over.
Gevolg is een managergame in uitgeklede vorm: een beetje trainen, beetje verkopen, beetje opstelling door elkaar husselen, beetje van taktiek wisselen, beetje ranglijsten bekijken en that's it.
Desondanks raakte ik behoorlijk verslaafd aan CASM en dat had vooral te maken met het voetbalspel. Na het maken van de opstelling en het bepalen van de taktiek, ga je namelijk het veld op en bestuur je zelf de spelers (behalve in de Fulltime Manager mode) en dat levert erg leuke gameplay op. Zowel PSV als Haarlem (mijn tweede team) wist ik redelijk richting de top te leiden.
Als je dus bereid bent de eerder genoemde 'gebreken' voor lief te nemen, kan dit spel nog wel eens voor veel uurtjes plezier gaan zorgen.

Power RAPPORT

GAME BOY COLOR
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1500
[illegible] LiveMedia/Ubi Soft • Distributeur: [illegible]
Tel: 035-52[illegible]

GRAPHICS: [illegible] SOUND: [illegible] GAMEPLAY: [illegible]

7^{8}

Co Adriaanse Soccer Manager is een uitgeklede footie-manager met een [illegible] voetbalspel er in. Leuker dan ik in eerste instantie dacht. • J.J.

Donkey Kong Country

We worden de laatste tijd regelmatig verblijd met uitermate vette Game Boy Color conversies van strakke consolegames met als hoogtepunten Perfect Dark en Metal Gear Solid. Donkey Kong Country mag zonder meer aan dit illustere tweetal worden toegevoegd.
Sterker nog, ik wil Perfect Dark en Metal Gear absoluut niets te kort doen, maar ik denk dat DKC nog een tikkie beter uitgewerkt is en dat is vooral omdat de gameplay veel beter past bij de mogelijkheden van de Game Boy Color. DKC is namelijk een platformgame in optima forma en als er één spelgenre zich op de GBC thuisvoelt...
Nog nooit was platformen zo leuk op het gekleurde speljochie. De beelden zijn fantastisch en zeer levendig, de teksten uiterst humoristisch (zo wordt de gamer en het spel zelf de hele tijd gedist door allerlei randfiguren) en de aktie divers en zeer uitdagend. Je komt echt de hele melige Kong-familie tegen in de kleurige werelden en de humor spat van het scherm af.
De opbouw van de moeilijkheidsgraad is werkelijk prachtig in balans: elk level wordt ietsje lastiger, zodat je nooit gefrustreerd raakt.
En dan de lengte van dit spel: na een leveltje of zeven had ik slechts zo'n 15% van de totale game gespeeld. De volbrachte levels blijven ook nog eens speelbaar, zodat je de high score steeds wat hoger kunt zetten naarmate je het level beter leert kennen.
Ben je eindelijk klaar met de Singleplayer mode dan zijn er nog meerdere zeer geinige bonusgames aanwezig. Wat willen we eigenlijk nog meer?



Pure klasse!

Power RAPPORT

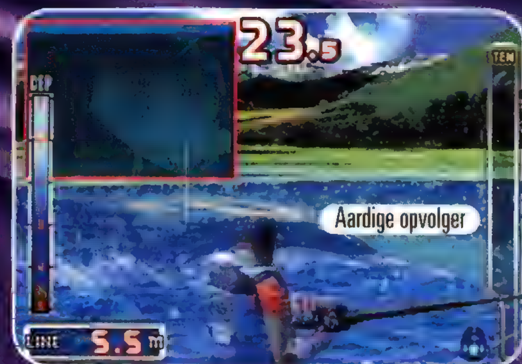
GAME BOY COLOR
Prijs: ƒ 79,- Bfr. ca. 1500
Fabrikant: Rare • Distributeur: Nintendo
Tel: 030-[illegible]

GRAPHICS: [illegible] SOUND: [illegible] GAMEPLAY: [illegible]

9^{6}

Rare bewijst met Donkey [illegible] Country wederom dat ze de beste games maken. Ik kan hier [illegible] niets op aanmerken. [illegible] klasse. • J.J.

Fisherman's Bait 3



Aardige opvolger

Jawel, beste hengelsportliefhebbers onder jullie (alle twaalf). Konami komt alweer met het derde deel van de absolute kaskraker Fisherman's Bait (inderdaad, ironisch bedoeld).
Deze editie wijkt op aardig wat punten af van de koers die in deel twee gevaren werd, maar dat hoeft op zich natuurlijk geen slechte zaak te zijn. Integendeel, men heeft het geheel allemaal in een wat flitsender jasje gestoken (voor zover dat met deze sport mogelijk is).
Zo kun je in de Splitscreen mode tegen de computer of een menselijke tegenstander een viswedstrijdje houden. Hierbij kun je bepalen of je 't om het maximale gewicht, de snelste vangst, of het vangen van een specifieke vissoort wilt laten gaan.
Daarnaast is er een Survival mode, waarbij je met een fiktief personage naar keuze in een knock-out systeem je slag kunt slaan.
Compleet freaked out is toch wel de World Monster Fishing mode. Hierin moet je in drie verschillende meren (die zich bevinden in Amerika, Europa en Azië) op zoek naar wel héél bijzondere vissoorten. Ik heb in de Amerikaanse wateren zelfs een blauwe vis met een rode staart en witte sterren op zijn huid aan de haak geslagen, en ook werd me vriendelijk doch dringend verzocht of ik een mysterieuze, meer dan 800 kilo wegende vis met een yin/yang teken op het lijf zou willen vangen!
Het vrouwtje dat tussen de bedrijven door namens een of ander vismagazine de grappige kenner uithangt, is dat naar mijn mening allebei niet (grappig en kenner dus). Desondanks is Fisherman's Bait 3 een leuke opvolger van het wat fletsere tweede deel.

Power RAPPORT

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2200
[illegible] Konami • Distributeur: [illegible]
Tel: 030-[illegible]

GRAPHICS: [illegible] SOUND: [illegible] GAMEPLAY: [illegible]

7^{3}

Konami doet opnieuw een [illegible] poging de hengelsport wat meer [illegible] geven, maar kom op [illegible] het is en blijft vissen waar [illegible] praten! • SKATE

Danger Girl

Danger Girl is oorspronkelijk een comic rond twee sexy megababes. In hun digitale debuut wordt het rondborstige duo vergezeld door de niet minder foxy dame JC, die eveneens haar tits en ass in de strijd zal gooien tegen het kwaad.

GOOD GIRLS VS BAD GUYS

Danger Girl is echt een comic voor jongens want je wordt op elke pagina om je oren geslagen met de getekende billen en borsten van de Danger Girls, die er kennelijk geen probleem mee hebben om met een dubbel-DD-cup door een bos te rennen, of gestoken in superstrakke catsuits een handjevol bad guys om te leggen.
Het is een vrij sexistisch concept en het werkt als een tiet! De comic is razend populair en binnenkort wordt het tweekoppige Danger Girl-team versterkt met een derde dame. Met deze nieuwe girl mogen we al kennismaken in de game en het zal niemand verbazen dat ook JC gezegend is met een lichaam dat eerder aan een doorgewinterde pornoster doet denken dan aan een crime fighter, maar dan heb je ook wat!

SOFT-CORE

De drie dames beleven hun avonturen in een soort Syphon Filter meets Metal Gear Solid meets Resident Evil meets Tomb Raider achtig 3D-action-adventure, waarin de makers hebben geprobeerd het beste van de vier eerder genoemde games te combineren in één titel.
Je bestuurt de girls omstebeurt tijdens hun James Bond-achtige missies, waarin ze een beetje spioneren, een beetje schieten en af en toe een bommetje planten of een hostage of twee bevrijden. Een beetje oud nieuws natuurlijk maar toch wel vermakelijk, vooral aangezien onze heldinnen er uit zien of ze besteld zijn bij het plaatselijke Escort-bureau.
Vanaf het allereerste moment worden we constant met onze neus in de - ehm - dames hun feiten gedrukt en alleen al de intro-FMV is een soort soft-porn filmpje, waarin Ashley net uit een riviertje stapt en terwijl het water nog over haar goddelijke lichaam stroomt, contact opneemt met de thuisbasis. Tijdens haar briefing weet ze zich dan ook nog eens van al haar kleren te ontdoen, waardoor ons een blik wordt gegund op een halve bil en driekwart borst van de voluptueuze dame.
En ja, wat doe de gameplay er dan nog toe?

SIMON SAYS

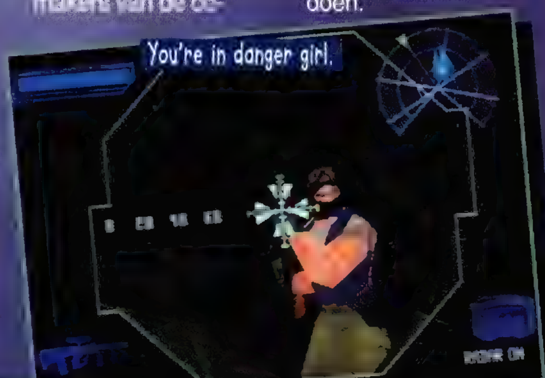
Die gameplay is niet bijster goed. De controlls zijn een beetje verwarrend, het mikken is soms vrijwel onmogelijk, de animaties [illegible] origineel (ge- [illegible] uit Tomb Raider) en de graphics laten vaak nogal te wensen over.
De game heeft veel last van objekten die zomaar verdwijnen als je te dicht in de buurt komt, de framerate ligt niet echt hoog en ze hadden bij N-space wel wat scheutiger mogen zijn met de polygonen.
Ook was het leuker geweest als de game wat meer had geleken op de oorspronkelijke strip, zoals bijvoorbeeld Spiderman maar zelfs de persoonlijke bemoeienissen van de makers van de comic heeft hier niet voor kunnen zorgen. Het enige wat deze game echt onderscheidt van de eerder genoemde 'inspiratiebronnen' zijn een drietal minigame-achtige scènes waarin je door bepaalde knoppen in te drukken - Simon Says stijl - de loop der gebeurtenissen bepaald, waardoor je heldin in een serie cutscenes haar digitale hachje weet te redden en je haar bijvoorbeeld door een veld laserstralen kan loodsen door als een gek het omhoog-omhoog-omhoog-blokje-blokje-driehoekjes-spel te doen.

Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
6,5	6,5	6,5

+ Lekker wijven
+ [illegible]
− Niet origineel
− Crummy graphics

6,5


You're in danger girl.


Ja, ja, onze meisjes kennen het knallen van de zweep.


Killen met elegantie.


Waar komt die vreselijke parfum-lucht vandaan?

GUNLOK

Gunlok is een realtime character-based strategygame, waarin je met maximaal vier characters tegelijk ten strijde kan trekken.

SUPERMAN

De heren van Rebellion hebben zich niet echt uitgesloofd bij het bedenken van het verhaal achter Gunlok. De wereld gaat weer eens flink naar de klote dankzij een groot aantal op hol geslagen robots. Het restant van de mensheid kan niets anders doen dan lijdzaam toezien hoe hun geliefde aardbol vernietigd wordt. Gelukkig is er nog een sprankje hoop en dat ben jij, oftewel Gunlok.
Gunlok is een onverschrokken warrior van vlees en bloed die dankzij allerhande metalen hulpstukken min of meer de eigenschappen van een robot heeft overgenomen. Gunlok kan kogels koppen, schiet met scherp, spot vijanden op grote afstand en loopt Maurice Greene lachend voorbij. En alsof dat al niet genoeg is, kun je hem voortdurend upgraden.

HARK IS JE FREND

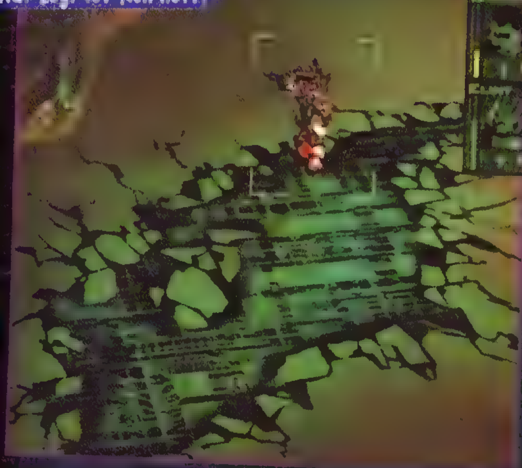
Ondanks al deze fancy shit, kan Gunlok de vijandelijke robots niet alleen aan. Daarvoor heeft hij de hulp nodig van drie mechwarriors, genaamd Frend, Elint en Hark.
De drie bezitten totaal verschillende eigenschappen. Frend is de bullebak met de meeste vuurkracht, Hark is een rappe gast en uitermate geschikt om te scouten en Elint bezit een technoknobbel.
De gameplay van Gunlok is zo afgesteld dat je voortdurend moet wisselen tussen de verschillende robots. Vaak heb je eerst Elint nodig om een poort te openen, daarna Hark om de vijandelijke robots uit de schuilplaats te lokken en tenslotte Frend om iedereen af te maken.

PUISTEN

Rebbelion heeft duidelijk wèl veel tijd gestoken in het vervaardigen van de juiste besturing voor het spel. Men heeft getracht de gamer een gevoel van vrijheid te geven en de bediening van de menu's makkelijk bereikbaar te houden. Immers, om de strijd optimaal aan te gaan, dien je constant van wapens, ammo en strategie te switchen. Rebellion is maar ten dele in die opzet geslaagd. De isometrische cameravoering (360 graden draaibaar) is weliswaar geheel met de muis te bedienen, maar met name tijdens battles wil deze manier van bedienen nog wel eens tot frustraties leiden. De camera volgt bijvoorbeeld je cursor als je naar de zijkant beweegt om daar iets aan te klikken en dan ben je jouw karakters kwijt. Je kunt de bevelen wel met toetsen aansturen, maar dan verlies je duidelijk aan handelingssnelheid. Daarnaast zit het landschap ook nog eens vol bergen en die vervelende puisten zorgen er voor dat je regelmatig het zicht op je helden kwijt bent.

DEAD MEAT

Grafisch gezien is Gunlok een kunststukje. Je kunt maximaal op Gunlok inzoomen, terwijl de beelden haarscherp blijven. Ook de omgevingen, de vijanden en de explosies zijn fraai vormgegeven en de systeemeisen vallen ronduit mee.
De gameplay houdt helaas geen gelijke tred met de fraaie beelden. Allereerst is daar dus de onwennige cameravoering maar ook een aantal nare bugs.
Gunlok is sowieso geen makkelijk spel. Verbruik je bijvoorbeeld te snel ammo, dan ben je de pineut en zelfs in de Normal mode is er erg weinig munitie verspreid. Je moet dus over elke kogel en move nadenken en bij zulke inspannende gameplay is een onhandige cameravoering funest.


Wat zegt ie? Ken net?!


é een UFS. Unidentified Flying Snotlap.


Ophouden met stoeien, straks wordt het weer huilen.


Het heldendom straalt er van af.

Power RAPPORT

GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
8⁵	7⁸	7²

+ Uitdagende gameplay
+ Fraaie beelden
− Onhandige cameravoering
− Weinig vergevend

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Btk. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium II 266, 32 Mb
Fabrikant: Rebellion/Virgin
Distributeur: Atali Soft
Tel: 0318-505484

Gunlok is [illegible] beelden absoluut een originele game. [illegible] kan de vele foutjes en [illegible]heden in het [illegible] echter niet negeren. Was met name de besturing [illegible] beter uitgewerkt, dan had Gunlok een dikke acht [illegible] me gehad. JJ

7⁴

SILENT SCOPE


Wat heb ik nou aan m'n sniper rifle hangen?

De superhit uit de arcades komt eindelijk naar de huiskamers. Binnenkort op een Dreamcast of PS2 near you!

ARCADE

Toen Silent Scope voor het eerst in de arcade stond zorgde dat in Amsterdam op het Rembrandsplein voor een kleine opstopping. Er stonden zeker honderd mensen in de speelhal op de hoek van het Rembrandsplein en de Reguliersbreestraat te kijken naar de nieuwe kast en er stonden nog eens honderd mensen te kijken naar die eerste honderd, zich afvragend wat er te zien viel.
Nou, er viel heel wat te zien; het ging destijds namelijk allemaal om Konami's nieuwe arcade shooter met een speciaal voor deze gelegenheid ontworpen sniper gun. Gamers kropen in de huid van een scherpschutter en namen de taak op zich om de Verenigde Staten te beschermen tegen terroristen.
Geen gemakkelijke opgave want het spel vereiste een vaste hand en een enorme koelbloedigheid. Terwijl de klok wegtikt richt je op het raam, wachtend op die schaduw die langs gaat komen. Je wacht... en wacht... en wacht en dan plotseling - knal - en de schaduw achter het gordijn zakt in elkaar. Good job en op naar het volgende slachtoffer.
Natuurlijk verloopt de gameplay in het echt wat sneller dan dit maar het gevoel dat je krijgt als je door het vizier van het geweer kijkt, is nog altijd ongeëvenaard.

GUN?

Silent Scope valt in een genre dat bij uitstek is gemaakt voor de arcade. Het is simpel, vereist weinig denkwerk en voor een gulden krijg je relatief veel aktie voor je kiezen.
Zodra zo'n spel naar een console wordt overgezet en je de mogelijkheid krijgt om er de tijd voor te nemen, merk je al snel dat het eigenlijk nogal een simpele aangelegenheid is.
Net als bij House of the Dead en alle andere gungames staat het spel op rails en kun je geen richting aan het verloop van het verhaal geven. Je schiet op wat voorbij komt en als je dat goed doet, speel je het spel uit. In het geval van Silent Scope speel je het zelfs in een kleine twintig minuten uit. Als je tenminste niet al te veel fouten maakt want in dat geval is het game over en moet je opnieuw beginnen.
De grote gadget van Silent Scope was de sniper rifle die begrijpelijkerwijs niet bij de console versie van het spel wordt geleverd. Konami zegt dat het veel te duur zou zijn om zo'n gun te maken voor de thuisgebruiker en daarmee verbannen ze het spel gelijk naar de uitverkoopafdeling van de gameshop want wat overblijft is een gungame zonder gun en dat was nou net het leuke aan dit spel.

SAAI

Silent Scope wordt dus bestuurd door middel van de controler en het vizier van de sniper rifle is vervangen door een rondje op het scherm waarin alles wordt vergroot. Je krijgt daarmee een mooie close-up van je slachtoffer als je hem een kogel door zijn porum knalt maar als dat gebeurd is, is het zaak om snel een volgende target uit te zoeken. De tijd is je grootste tegenstander want als je even vijf seconden verspilt dan heb je al een probleem.
Als je door de scope kijkt dan beweeg je het vizier nogal langzaam over het scherm maar één druk op de knop en je pakt als het ware je geweer op om het ergens anders weer neer te zetten. Met andere woorden: je beweegt dan snel over het scherm. Deze besturing moet je goed onder controle krijgen want het is de enige manier om tijd te winnen.
Naarmate je verder komt in het spel worden de terroristen gevaarlijker en soms zie je ze niet eens voordat ze op je beginnen te schieten. Maar omdat ze wel iedere keer op dezelfde plaats verschijnen, hoef je alleen



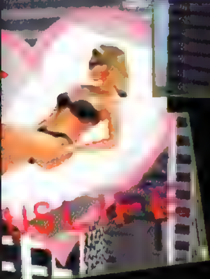
Waar heb ik m'n stuur gelaten?

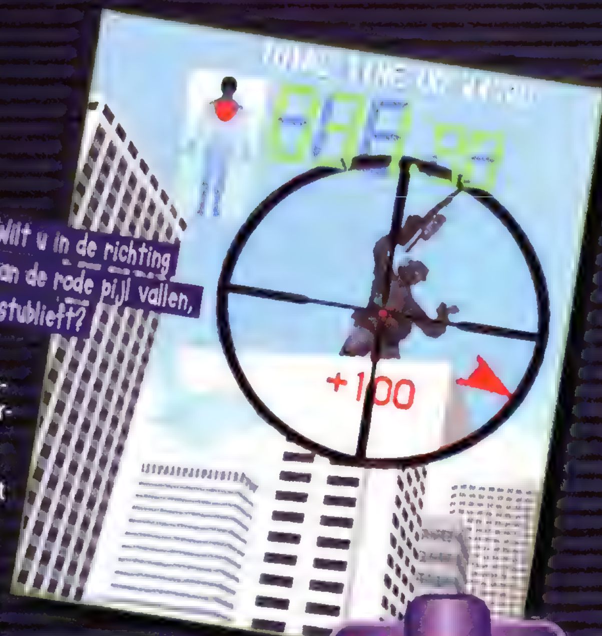


Hands!


Eat this!







maar het hele spel uit je hoofd te leren om het in één keer uit te spelen. Saai dus en niet alleen dat maar ook nog eens makkelijk want als je de moeilijke stukken eenmaal uit je hoofd kent, is er ook gelijk geen lol meer te beleven aan Silent Scope. De grootste uitdaging is nog te vinden in de battles met de eindboss want die zijn aardig lastig.

HALF

Grafisch gezien is Silent Scope een topgame want alles ziet er net zo uit als in de arcade versie. Er vloeit veel bloed en een headshot wordt altijd beloond met een spectaculaire duikeling van het slachtoffer.
De soundeffekten zijn beperkt tot enkele orders van je commandant en het geluid van de dingen die om je heen gebeuren. Muziek is er nauwelijks maar daar zit je natuurlijk ook niet op te wachten als je geconcentreerd moet zijn op je target.
De grootste teleurstelling van Silent Scope is het ontbreken van een echte gun want zonder zo'n mooi geweer krijg je gewoon niet het gevoel dat je een scherpschutter bent. Het spel is overigens ook niet te spelen met een gewone lightgun.
Je zou dus kunnen zeggen dat je met Silent Scope een half spel in huis haalt en als je daarbij nog eens bedenkt dat het spel geen enkele replay value heeft en eigenlijk sowieso niet echt interessant is dan zul je begrijpen dat je 'm beter in de winkel kunt laten liggen.
Verschil tussen de Dreamcast en de PlayStation is er niet of nauwelijks. De graphics van de PS2 versie zijn hoogstens wat fletser en blokkeriger. Maar omdat de gameplay in mijn beoordeling verreweg het zwaarst weegt, zie ik geen reden om verschillende eindcijfers te geven.

Power RAPPORT

PS2 GRAPHICS	DC GRAPHICS	SOUND	GAMEPLAY
8⁰	9⁰	7⁰	6⁰

+ [illegible]
– ...alleen niet zonder sniper gun
– Zwakke gameplay
– Snel uitgespeeld

DREAMCAST/PS2
Prijs DC: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2400
Prijs PS2: ƒ 139,95 Bfr. ca. 2000
Fabrikant: Konami
Distributeur: Konami
Tel: 030-6622332

Silent Scope is een pure gungame zonder gun en ondanks dat er goed is nagedacht over een vervangende besturing, blijkt deze toch niet te voldoen. De PS2 heeft meer rekenkracht maar in de praktijk zorgt de grotere texture capaciteit van de DC voor iets mooiere en strakkere graphics.
EMS

6⁵



ProfCheck

Een beetje gamer speelt natuurlijk online en Mplayer is een voorbeeld van een goede online community. Sinds 1 september is Mplayer, na Amerika, ook in Europa live gegaan. Toen ze hoorden dat twee Nederlandse jongens hiervoor verantwoordelijk waren, gingen J.J. en Jan op pad.

Mplayer

VERKEERDE ADRES

Hilarische proloog. Vanwege ook nu nog onbekende oorzaak had PU-baas Mark het verkeerde Mplayer adres doorgekregen waardoor J.J. en Jan in de plenzende regen ergens in een depressief makende woonwijk in Amsterdam-Oost staan.

"Dit kan het toch niet zijn!", buldert J.J. die altijd zwaar in de zeik maakt van regen en kou. De deurbel van de familie Kurzistmeineschwanz lijkt ons niet echt de juiste plek. Via de GSM komen we uiteindelijk in Amsterdam-Zuid terecht, in de buurt van het concertgebouw. Een sjieke wijk dus dat belooft wat.

Bij het gebouw van 3rd Elevation bellen we aan, waar we al opgewacht worden door mede-oprichter Olivier Voûte. 3rd Elevation is een jong bedrijf dat licentiehouder is van de Mplayer technologie die online gamen mogelijk maakt.

Mplayer.com is al een razend populaire online gaming site in Amerika en Olivier wil er, samen met mede-oprichter Hyke van der Heijden, voor zorgen dat Europa volgt.

Het bedrijf is 1 september j.l. live gegaan en groeit nog dagelijks. Momenteel zit het bedrijf op 70.000 leden en er komen er iedere maand duizenden bij. Begonnen de jongens met z'n tweeën, nu lopen er 25 man in het moderne gebouw rond (waaronder de altijd goedlachse en oude bekende Sanjay Korteweg).

Onder het genot van een kopje automatenkoffie vragen we de twee net twintigers de hemden van het lijf. Om te beginnen, hoe zijn Olivier en Hyke eigenlijk op het idee gekomen?

GAMEN VOOR GELD!

"We zijn altijd al gamers geweest en wilden oorspronkelijk een systeem bedenken waarbij gamers konden leven van spelletjes spelen", glundert Olivier. "Een soort abonnement van bijvoorbeeld 15 gulden inleg per maand, waarbij de eerste 300 of 500 winnaars ofwel topscoorders van diverse games iedere maand geldprijzen uitgekeerd zouden krijgen.

Als honderddduizenden mensen 15 gulden per maand betalen, hou je genoeg over om een bepaalde groep van te onderhouden, je bedrijf van te runnen en zelf nog wat over te houden. Het was een mooi idee, maar we hebben 't toch laten varen."

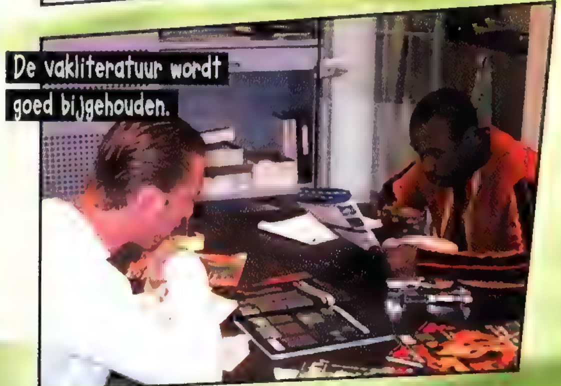
Inderdaad gamen voor geld wie wil dat niet? Nou ja, je kunt altijd nog bij de PU solliciteren, al hebben we wel een wachtlijst van 3500 aanvragen en is Ed meedogenloos bij het sollicitatiegesprek.

BLUFFEN

Olivier vervolgt: "Uiteindelijk zijn we gaan kijken wat we goede online gaming sites vonden en kwamen toen op twee uit: MSN Zone van Microsoft en


Hyke van der Heijden.


Twee van de Quake Kings.


De vakliteratuur wordt goed bijgehouden.


Jan krijgt alle hoeken van de maps te zien.


Kijk uit Jan, hij staat om de hoek!


Olivier Voûte.



De homepage van Mplayer.

Europe

Mplayer. Met een hele-boel bluf hebben we bij beide aangeklopt en Mplayer was geïnteresseerd."
Olivier en Hyke hebben een voorlopig contract gekregen en zijn toen als een gek investeerders – die ze nog helemaal niet hadden – gaan zoeken. Dat lukte en sinds 1 september zijn ze met hun Mplayer-Europe online! Dat is het (voorlopige) succesverhaal in een notendop want vooralsnog kost het hele avontuur flink wat kluiten. Mplayer-Europe moet het vooral hebben van de advertentieopbrengsten op de site maar dat gaat best lekker.
J.J. kwijlde bij het horen van dit verhaal. Hij wil al jaren een eigen fitnessschool opstarten maar het is er (door mysterieuze omstandigheden waarover hij niet wil praten) nooit van gekomen. Nu is hij hoofd flightsim- en golfspellentester bij PU.
Jan vindt het een mooi praatje maar wil nu wel eens zien wat Mplayer-Europe allemaal voor games op de site heeft draaien.

FIGHT CHAT

We loggen in op www.mplayer-europe.com en zien een fraaie website. Naast vele bekende games als Half-Life, Quake III Arena, UT, Kingpin, Heretic 2 en Counterstrike zijn er ook classic games als schaken, kaarten en backgammon te spelen.
Opvallend is ook de ruimte die er voor chatten is ingeruimd. Er zijn chatboxen, voor ieder wat wils. Alhoewel? Er is een Reguliere chat, een Clan chat, Romance chat en er is een Adult chat. Van die laatste wil je niet weten wat daar voor vunzigheid op gepost wordt; daar beslaan PU-baas Mark's brillenglazen à la minuut van. Een beetje gamer heeft hier dus niets te zoeken. Zonde van je tijd. "Op die manier scheiden we de gefrustreerde types van de gezonde mensen", aldus Olivier. Er is zelfs een Fight chat. Deze chat is bedoeld voor mensen die elkaar niet mogen, oftewel een grote scheldbox waarbij met name die mensen die last hebben van het Gilles de la Tourette syndroom hun ei kwijt kunnen. Misschien wat voor de schreeuwers op het Powerweb forum?

QUAKE III ARENA

Aangezien de werknemers van 3rd Elevation de hele dag met online gamen bezig zijn, moeten ze ook goed kunnen gamen, toch? Een Quake III Arena toernooitje wordt opgestart en PU wordt door een vijftal fanatieke heren uitgedaagd. J.J. verschuilt zich snel achter zijn fototoestel en laat Jan het vuile werk opknappen. Leuk is dat er nog steeds nieuwe maps bijkomen door de QIIIA community. De map die voor deze Battle der Giganten gebruikt wordt, kent Jan nog niet.
Dat de mannen kunnen Quaken wordt al snel duidelijk. Jan krijgt de ene raket na andere in zijn reet getorpedeerd, terwijl J.J. grijnzend foto's neemt. Op een gegeven moment staat Jan, toch goed voor menig overwinning op de PU redactie, zelfs in de min. Dit kan natuurlijk niet! De eer van PU staat op het spel.
Jan gaat op de camping tour, althans dat is de mening van de overige spelers die het niet kunnen waarderen wanneer Janneman vanuit diverse hoekjes zijn tegenstanders van afstand onder vuur neemt. Zo klimt hij weer aardig omhoog en als hij door heeft waar de rocketlauncher zich bevindt, is de strijd weer eerlijk. Helaas is het dan al te laat en heeft een programmeur van 3rd Elevation de max. score al bereikt.
"Nu weet ik wat jullie de hele dag aan het doen zijn", grapt Olivier tegen zijn personeel. Gedesillusioneerd verlaat Jan het pand, gevolgd door J.J. die het niet kan laten Jan z'n nederlaag nog even fijntjes in te wrijven. En het bleef nog lang onrustig in de buurt rondom het Concertgebouw.

J.J. & JAN

EEUWIG Leven

kom verder, word beter, leef langer

Eeuwig leven post stuur je naar: POWER UNLIMITED, POSTBUS 1914 2003 BA Haarlem
of ons e-mail adres: eeuwigleven@powerunlimited.nl
Voor spoedgevallen kun je terecht bij: NINTENDO SERVICELIJN: 06-90490444 (1 gulden per minuut)
SONY PLAYSTATION LINE NEDERLAND: 0909-9000000 (1 gulden per minuut)
BELGIË: 0900-00000 (hoogtarief 6.05 franc per 20 seconden, laagtarief 6.05 franc per 40 seconden)

Ten eerste wil ik even kwijt dat ten onrechte op het Powerweb stond dat ik wellicht zou weggaan bij de PU. Niets is minder waar. Ik heb (onder dwang) een contract getekend voor reviews en previews tot en met C&C 18, Warcraft 9 en een special over de Xbox 3 . Voorts heb ik tot nu toe slechts 547 teksten voor Ed gemaakt en krijg ik pas opslag bij de 1600. Dus in 2001 en vele decennia erna zitten jullie nog aan mij vast. Nu we het er toch over hebben, wat zal 2001 ons brengen? Gaat PU baas Mark Jacques D'Ancona lenzen aanschaffen (help!), zal J.J. nog meer joysticks opeten als hij weer eens een keer verliest (de bruut), zal Boris nog een tatoo laten aanbrengen (is er nog een plekje vrij?), gaat Niels naar de kapper (zou tijd worden) en zal Ed weer eens een nieuw scheldwoord introduceren (baklap kennen we nu wel)? Allemaal vragen waar je in 2001 antwoord op krijgt. Hier zijn in ieder geval de laatste cheats van 2000.
Happy New Year!
JAN

INTERNATIONAL TRACK AND FIELD 2000

Verander vrouwelijke atleten
Druk bij het events selectiescherm op ⇧ (2), ⇩ (2), ⇦, ⇨, ⇦, ⇨, ●, X om het uiterlijk van de vrouwelijke atleten te veranderen.

PLAYSTATION



Meer tips op de volgende pagina's

Army Men: Air Combat
Dino Crisis 2
NHL 2001
Blair Witch: Volume 2 - Coffin Rock
Midtown Madness 2
Virtua Tennis
Blair Witch Project: Episode 1 - Rustin Parr
Mario Tennis
Strar Trek Armada
Aliens vs. Predator Gold
Rune
Alien Resurrection
Tenchu 2: Birth Of The Stealth Assassins
Grand Turismo 2
Ultimate Fighting Championship
Excitebike 64
Madden NFL 2001

tip van de maand

RED ALERT 2

John van Duivenvoorde is on it!

Combinaties met de geallieerde IFV
IFV standaard = raketlanceerder
IFV + Engineer = repair wagen
IFV + GI = machinegeweer turret (M60)
IFV + Flaktrooper = flak turret
IFV + Seal = turret met mp5 geweer
IFV + Sniper = extreme sniper
IFV + ShockTrooper = tesla tank
IFV + Crazy Ivan = rijdende atoombom
IFV + Yuri = mind control
IFV + Desolator = straling turret
IFV + ChronoTrooper = chrono tank
IFV + Terrorist = rijdende atoombom
*Probeer ook eens een koe in een IFV te krijgen, (je moet eerst zorgen dat je een Yuri of Psi commando kan bouwen) het resultaat is grappig.

Bonusunits door gebruik van Allied spy
Laat een spy in een Soviet battle lab gaan om een Psi commando te kunnen bouwen (Yuri met C4 bommen)
Laat een spy in een Allied battle lab gaan om een Chron commando te kunnen bouwen (een Seals infantry die kan 'warpen')

PC CD-ROM



ARMY MEN: AIR COMBAT

NINTENDO 64

Alle levels en helikopters
Voer R, C-Left, Right, Up als een password

Level Passwords
2: Up, Down, Left, Right
3: Up, Down, Left, Up
4: Down, Up, Left, Right
5: Down, Up, Left, Down
6: Down, Up, Right, Down
7: Left, Down, L, Up
8: Left, Down, L, Down
9: Left, Up, L, Down
10: L, Up, Left, Down
11: L, Up, Left, Up
12: L, Up, L, Down
13: L, Down, Up, Left
14: R, C-Left, Up, Right
15: C-Down, L, Down, Down
16: R, C-Left, Right, Up



DINO CRISIS 2

PLAYSTATION

Zoveel geld heb je nodig voor de volgende dinosaurussen die je kunt gebruiken voor de Coliseum of de Dino Duel.
Rick: 100.000 Extinct Points
Gail: 100.000 Extinct Points
Tank: 120.000 Extinct Points
Oviraptor: 150.000 Extinct Points
Velociraptor: 150.000 Extinct Points
Inostrancevia: 160.000 Extinct Points
Allosaurus: 180.000 Extinct Points
Tyrannosaurus Rex: 150.000 Extinct Points
Triceratops: 200.000 Extinct Points
Compsagnathus: 250.000 Extinct Points

Dino Coliseum
Speel het spel een keer uit om in het Dino Coliseum te kunnen vechten.

Dino Duel
Nadat je Rick, Gail en de Tank heb gekocht voor de Extra Crisis spellen op het spelerscherm, krijg je een nieuwe rij dinosaurussen waaruit je kunt kiezen. Gebruik je Extinct punten om dinosaurussen te kopen en mee te vechten in het Dino Duel.



EPS Platinum Card (ongelimiteerde munitie)
Speel het spel uit en vind alle elf dino files. Nu verschijnt de EPS Platinum card op het savescherm. De volgende keer als je het spel speelt heb je ongelimiteerde munitie.

Triceratops en Compsagnathus
In Hard mode worden de Triceratops en Compsagnathus beschikbaar nadat je alle andere dinosaurussen gekocht hebt voor het Dino Duel en Dino Coliseum.

NHL 2001

PLAYSTATION

Waar zou Eeuwig Leven zijn zonder de maandelijkse bijdrage van Dave? Hier zijn weer perfekt uitgewerkte cheats van deze trouwe aangever.

'The Dude' speler
Ga naar het create-a-player scherm en tik Bruce Willis als naam

'The Hammer' speler
Ga naar het create-a-player scherm en tik Hammer in als naam

Shirtnummer 99
Ga naar het create-a-player scherm en tik Wayne Gretzky. Save de speler zonder zijn attributen aan te passen. Selecteer dan de Edit Player optie en verander de naam en attributen van de speler naar eigen wens. Het rugnummer van de speler zal 98 aangeven maar in het seizoen en op je rooster zal z'n rugnummer 99 zijn.

Super voorhoede speler
Ga naar het create-a-player scherm en tik Peter Forsberg of Jaromir Jagr in als naam. Zeg 'Yes' op zijn ratings, pas ze dan aan naar eigen wens. Je kunt ook NHL Challenge bonuspunten gebruiken om de attributen te verhogen. Ga naar het vorige scherm en verander zijn naam naar eigen wens, maar verander geen andere dingen.

Super verdediger
Ga naar het create-a-player scherm en tik Sandis Ozolinsh of Chris Pronger. Zeg 'Yes' op zijn ratings, pas ze dan aan naar eigen wens. Je kunt weer NHL Challenge bonuspunten gebruiken om de attributen te verhogen.



Super keeper
Ga naar het create-a-player scherm en tik Patrick Roy, Dominik Hasek, of Ed Belfour. Zeg 'Yes' op hun ratings… enzovoort

Drie minuten powerplay
Lok eerst een gevecht uit, maar sla de andere speler niet. Als je speler verliest, krijgt hij twee minuten 'minor' voor 'roughing' en de andere speler krijgt vijf minuten 'major' voor 'fighting'. Nadat je speler twee minuten op de bank heeft gezeten heb je drie minuten powerplay want omdat de andere speler een major straf heeft moet hij de volle vijf minuten blijven zitten, zelfs als jij scoort.

PC CD-ROM

BLAIR WITCH: VOLUME 2 - COFFIN ROCK

Druk tijdens het spelen op [F10] en toets een van de volgende codes in.

iworkforgod = onoverwinnelijk
nod3d = onzichtbaar
mediumrare = crossbow
bigstickofdeath = shotgun
meetmypaltommy = tommygun
smileynomore = elephant gun
burnyourassoff = flamethrower
goodtimesman = dynamite
getintomybelly = alle wapens
iamawimpforthis = 100 kogels
wwbeware = zilveren kogels
vampbeware = lichtkogels
demonbeware = mercy kogels
flameonastick = flaming munitie
sunofgod = radiance emitter opladen
recharge = batterij zaklicht heropladen
icansee = night vision goggles
thedogfarted = gasmask
givemefaith = volledige gezondheid
hellfreezeover = vijandelijke A.I. uitschakelen
combatisscary = makkelijke gevechten
isuck = lage moeilijkheidsgraad
puzzlesarescary = makkelijke puzzels
irule = hoge moeilijkheidsgraad
bighead = grote hoofden
t2000 = Terminator 2 huid
thunderstorm = regen
snowstorm = sneeuw
time = tijd langzamer of sneller
dark = donkere beelden
itisdarknow = donkere kleuren
instantcrash = spel crashen

MIDTOWN MADNESS 2



Panoz GTR-1
Eindig als eerste, tweede of derde in zes London Checkpoint races
Eindig als eerste als je de Professional mode speelt

Aston Martin DB7 Vantage
Eindig als eerste in de London Crash Course

Andere Beetle Dune
Eindig als eerste, tweede of derde in vijf San Francisco Circuit races
Eindig als eerste als je de Professional mode speelt

American Lafrance Fire Truck
Eindig als eerste, tweede of derde in vijf San Francisco Blitz races
Eindig als eerste als je de Professional mode speelt

Audi TT
Eindig als eerste, tweede of derde in zes San Francisco Checkpoint races
Eindig als eerste als je de Professional mode speelt

Andere Beetle Rsi
Eindig als eerste in de San Francisco Crash Course

PC CD-ROM

VIRTUA TENNIS

Alle codes voor dit fantastische tennisspel.

Speel tegen Master en King
Speel de Arcade mode succesvol uit op normale moeilijkheidsgraad zonder gebruik te maken van continues en zonder een ronde te verliezen om tegen Master in singles en Master en King in dubbels te spelen.

Speel als Master
Versla Master in singles in Arcade mode om hem te kunnen spelen in Arcade en Training mode.

Speel als King
Speel alle 22 trial en alle 24 traininglevels uit in World Circuit mode om nummer 1 te worden en zodoende te kunnen spelen tegen King. Versla hem om hem te kunnen kiezen in Arcade en Training mode.

Onderhandse service
Druk op A + X + Beneden als je onder staat
Druk op A + X + Omhoog als je boven staat

Zonnebloem kostuum
Speel het big wall traininglevel succesvol uit met nog minstens 10 seconden op de timer zodat je kostuum 22 kunt kiezen.

Padvinder kostuum
Speel het bull's eye traininglevel succesvol uit met tenminste een score van 7000 zodat je kostuum 23 kunt kiezen.

Camouflage kostuum
Speel het Cannon traininglevel succesvol uit met tenminste 15 seconden over op de timer zodat je kostuum 24 kunt kiezen.

Zebra kostuum
Speel het smash box traininglevel succesvol uit voordat de timer in het rood gaat zodat je kostuum 25 kunt kiezen.

Giraf kostuum
Speel het drum shooter traininglevel succesvol uit voordat de timer rood wordt zodat je kostuum 26 kunt kiezen

Brandweer kostuum
Speel het big ball traininglevel succesvol uit voordat de timer rood wordt zodat je kostuum 28 kunt kiezen



DREAMCAST

EEUWIG Leven

kom verder, word beter, leef langer

PC CD-ROM

BLAIR WITCH PROJECT: EPISODE 1 - RUSTIN PARR (DEMO VERSION)

Als je speelt druk je op [F10], en tik je het volgende.

godgames: God mode
moreammo: Extra munitie
goldmode: Programmer message

NINTENDO 64

MARIO TENNIS

De level paswoorden van John Veerman uit Volendam.

Tik deze codes in het paswoord scherm.

A3W5KQA3C - Mario Cup
M1C2YQM1W - Luigi Cup
LA98JRLAR - Waluigi Cup
UOUFMPUOM - Wario Cup
J6M9PQJ6U - Nintendo Power Cup
MM55MQMMJ - Donkey Kong Cup
OF9XFQOFR - Peach Cup
N24K8QN2P - Bowser Cup
48HWOR482 - Mariotennis.com Cup
ARM6JQARU - Blockbuster Cup
J6M9PQJ6U - Nintendo Power Cup

PC CD-ROM

STAR TREK ARMADA

Trekkie Leroy Verschoor meldde het volgende.

Druk tijdens het spelen op de ENTER-toets en tik een van de onderstaande codes in.

avoidance: Snellere produktie van bemanning
youstopmecold: Snellere produktie van schepen
canofwhoopass: Je schip krijgt een hoger AI gehalte
imouttastepwithreality: Binnengaan Gamma vierkant
kobayashimaru: Missie overslaan
phonehome: Chat lijst in Multiplayer mode
screwyouguysimgoinghome: Boot lijst in Multiplayer mode
showmethemoney: Extra geld

Onkwetsbaarheid

Open het bestand RTS_CFG.H en ga naar regel difficulty settings. Verander de regels.
float EASY_DAMAGE=0.5
float HARD_DAMAGE=2.0 im:
float EASY_DAMAGE=0.0
float HARD_DAMAGE=0.0
Hoe hoger het nummer hoe moeilijker. Zet de moeilijkheid op moeilijk of makkelijk. Je schild wordt ongevoelig voor de gewone wapens, de specials werken dan nog wel.

Meer mensen vervoeren

Open opnieuw het bestand RTS_CFG.H en zoek de regel TRANSPORTER_MAX=5. Verander de 5 in een hoger getal en de transporter zal meer mensen vervoeren.

Tips

Maak twee starbasissen. Hierdoor versnelt het maken van extra manschappen en de verdediging is beter.
Een muur van photon turrets is ook een goede verdediging.
Gebruik een scout order om een scout vessel de map te laten ontdekken.

PC CD-ROM

ALIENS VS. PREDATOR GOLD

Start het spel met het "avp.exe -debug" commando. Dat kun je doen door het 'uitvoeren' scherm van Windows op te roepen of door simpelweg de snelkoppeling te veranderen. Tik dan tijdens het spelen de "~" toets om het console scherm op te roepen.



GIMME_CHARGE	hervult de energie (alleen bij predator)
CROUCHMODE 0/1	kruipmode aan/uit (alleen bij alien)
ALIENBOT	creëert een alien bot
GIVEALLWEAPONS	alle wapens en alle ammo
GOD	onsterfelijk
LIGHT	creëert een aura van licht (toets nog een keer voor feller licht)
MARINE BOT #	creëert een # aantal marine bots
PREADOBOT #	creëert een # aantal predator bots
PREDALIENBOT	creëert een predator-alien bot
PRAETORIANBOT	creëert een praetorian-alien bot
XENOBORG	creëert een xenoborg bot
SHOWFPS	framerate
SHOWPOLYCOUNT	aantal gerenderde polygonen
LISTVAR	in-game help
LISTCMD	lijst van cheatcodes
TIMESCALE #	verandert de speelsnelheid met #: 0.00 en 1.00

N.B. Met het "-debug" commando aan werken de savegames niet meer!

EEUWIG Leven

kom verder, word beter, leef langer

PC CD-ROM



RUNE

Druk tijdens het spel op [TAB] om naar de System Console te gaan en tik daar CheatPlease in om de cheatmode te aktiveren. Toets daarna een van de volgende codes in de System Console.

God = God mode
Ghost = No clipping mode
Walk = Clipping mode
Summon VikingShortSword = Viking short sword
Summon RomanSword = Roman sword
Summon VikingBroadSword = Viking broad sword
Summon DwarfWorkSword = Dwarven work sword
Summon DwarfBattleSword = Dwarven battle sword
Summon HandAxe = Hand axe
Summon GoblinAxe = Goblin axe
Summon VikingAxe = Viking axe
Summon SigurdAxe = Sigurds axe
Summon DwarfBattleAxe = Dwarven battle axe
Summon RustyMace = Rusty mace
Summon GoblinBoneClub = Goblin Boneclub
Summon TrialPitMace = Trialpit mace
Summon DwarfWorkHammer = Dwarven work hammer
Summon DwarfBattleHammer = Dwarven battle hammer
Summon RuneofPower = Rune power
Summon RuneofHealth = Health
Summon DarkShield = Dark shield
Summon Vikingshield = Viking shield
Summon Goblinshield =Goblin shield
Summon Dwarfshield = Dwarven shield

PLAYSTATION

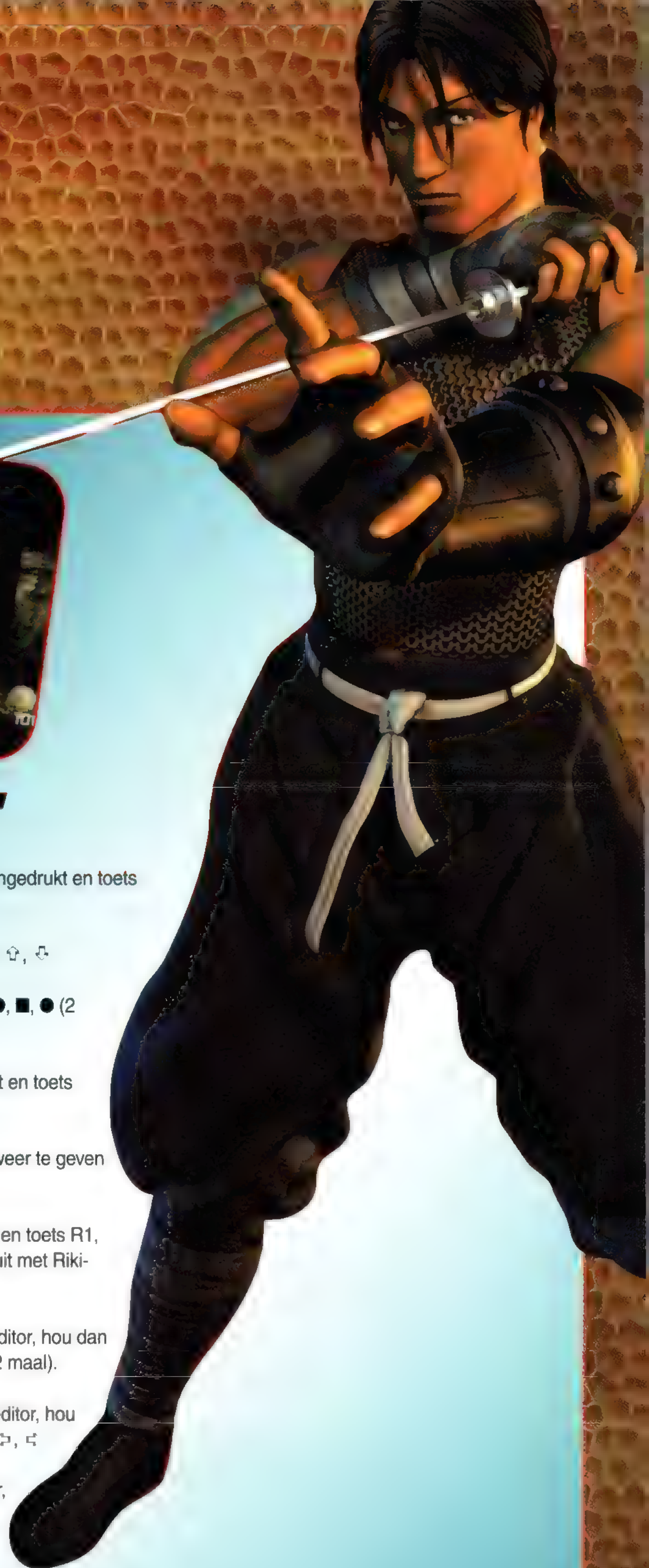


ALIEN RESURRECTION

Cheat mode:
druk in het hoofdmenu op ●, ⇦, ⇨, ●, ⇩, R2
Research mode:
druk in het hoofdmenu op ■, ⇧, ⇩, ●, ⇨, R1

PLAYSTATION





TENCHU 2: BIRTH OF THE STEALTH ASSASSINS

Level selecteren
Hou op het level selection scherm Select + ■ + ● ingedrukt en toets ⇨ (3 maal), ⇧, ⇨, ⇩, R2
Gezondheid herstellen
Pauzeer het spel, Hou ● ingedrukt en toets ⇦, ⇨, ⇧, ⇩
Alle ninja items
Druk op het item selection scherm op ■ (3 maal), ●, ■, ● (2 maal), ⇦, ⇧, ⇩, ⇨, R2 (2 maal).
Items verhogen met 1
Hou op het item selection scherm R1 + ■ ingedrukt en toets ⇨, ⇩, ⇦, ⇧
Volledige kaart
Hou tijdens het spel Select ingedrukt om de kaart weer te geven en druk op ● (5 maal)
Speel als Tatsumaru
Hou op het level selection scherm ■ + ● ingedrukt en toets R1, R2, L2, L1, ⇧, ⇩, ⇦, ⇨, Select of speel het spel uit met Rikimaru en Ayame
Alle missies in mission editor
Ga naar het custom mission scherm in de missie editor, hou dan R2 + ● ingedrukt en toets ⇧, ⇩ (2 maal), ⇨, ⇦ (2 maal).
Game levels in missie editor
Ga naar het mission settings scherm in de missie editor, hou dan ● ingedrukt en toets ⇧ (2 maal), ⇩ (2 maal), ⇦, ⇨
Office tileset in mission editor
Ga naar het edit mission scherm in de missie editor, laat dan 'New Mission' oplichten, hou L2 ingedrukt en toets ●, ■, ⇨, ⇦, ●, ■
Europees kasteel in missie editor
Speel het spel uit met alle drie de figuren

HINTS
Hoge jump
Als je in een bepaald level bent (Quarantine Village, Laborers) heb je geen grappling hook nodig om op het dak van een huis te komen. Ren naar de muur, ga er tegenaan staan en spring. Je figuur zal twee keer zo hoog springen.
Makkelijke kills
Raak een vijand die niet weet dat je er bent met een blow gun dart in het hoofd
Automatische stealth kill
Je hoeft je wapens niet te trekken bij een stealth kill. Ren naar de vijand en druk op [Attack]. Je wapens zullen automatisch getrokken worden en je zult een stealth kill uitvoeren.
Makkelijke stealth kills
Sluip van achteren dichterbij en spring op de vijand terwijl je op [Attack] drukt in de lucht
Normale stealth kill
Sluip vanaf de zijkant
Moeilijke stealth kill
Besluip de vijand van voren

EEUWIG Leven
kom verder, word beter, leef langer

GRAND TURISMO 2
PLAYSTATION

Truong Pham uit Uden heeft de complete oplossing voor GT2, alle info over alle races van GT League, Special Events, Endurance Races - over parcours, welk rijbewijs, en winnende auto's. Doe er je voordeel mee!

GRAND TURISMO LEAGUE

Japan Nationals
Rijbewijs: B, A
Parcours: 1. Midfield Raceway: 197 hp 2. Midfield Raceway: 295 hp 3. Midfield Raceway: 345 hp
Prijs auto's: -

French Nationals
Rijbewijs: B, A
Parcours: 1. Tahiti Road: 246 hp 2. Tahiti Road: 295 hp
Prijs auto's: -

Italian Nationals
Rijbewijs: B, A
Parcours: 1. Rome Short: 197 hp 2. Rome Short: 295 hp
Prijs auto's: -

US Nationals
Rijbewijs: B, A
Parcours: 1. Laguna Seca: 246 hp 2. Laguna Seca: 295 hp 3. Laguna Seca: 394 hp
Prijs auto's: -

British Nationals
Rijbewijs: B, A
Parcours: 1. Trial Mountain: 197 hp 2. Trial Mountain: 345 hp 3. Trial Mountain: 394 hp
Prijs auto's: -

German Nationals
Rijbewijs: B, A
Parcours: 1. Deep Forest: 216 hp 2. Deep Forest: 295 hp 3. Deep Forest: 443 hp
Prijs auto's: -

EUROPEAN LEAGUE
Rijbewijs: I-B
Parcours: 1. Apricot Hill: 591 hp 2. Grand Valley: 591 hp 3. Rome Circuit: 591 hp
Prijs auto's: 1. Castrol Supra (R) 2. Zexel R33 Skyline (R) 3. Kure Skyline (R)

PACIFIC LEAGUE
Rijbewijs: I-B
Parcours: 1. Midfield Raceway: 542 hp 2. Seattle Circuit: 542 hp 3. Laguna Seca: 542 hp
Prijs auto's: 1. Nissan 300ZX GTS (R) 2. Mazda RX7 LM Edition (R) 3. HKS Drag 180SX (R)

WORLD LEAGUE ENTRY
Rijbewijs: I-A
Parcours: 1. Trail Mountain: Free 2. Laguna Seca Raceway: Free 3. Apricot Seca Raceway: Free 4. Rome Circuit: Free 5. Midfield Raceway: Free
Prijs auto's random: Toyota GT-1 Racer (R) Nissan R390 GT-1 Racer (R) Castrol Mugen NSX Calsonic R33 Skyline

SPECIAL EVENT

Sunday Cup Entry
Rijbewijs: Free
Parcours: 1. Tahiti Road: Free 2. High Speed Ring: Free 3. Red Rock Valley: Free
Prijs auto's: -

FF Challenge
Rijbewijs: B, A, I-C
Parcours: 1. Tahiti Road: 295 hp 2. Midfield Raceway: 345 hp 3. Trial Mountain: 394 hp
Prijs auto's: 1. Mugen Accord SIR-T 2. Tom's T111 3. Mugen Prelude Type-S

Mid-Engine Challenge
Rijbewijs: I-C, 1-B, I-A
Parcours: 1. Grand Valley West: 345 hp 2. High-Speed Ring: 493 hp 3. Red Rock Valley: 591 hp
Prijs auto's: 1. TRD 2000GT 2. Tom's TO20 3. Ford GT40

Clubman Cup
Rijbewijs: Free, B
Parcours: 1. Rome Short Course: Free 2. Grindelwald: Free 3. Rome Circuit: Free
Prijs auto's: -

FF Challenge
Rijbewijs: A, I-C, I-B
Parcours: 1. Clubman Stage R5: 295 hp 2. Special Stage R5: 443 hp 3. Midfield Raceway: 493 hp
Prijs auto's: 1. Sil Eighty 2. Nismo 270R 3. RX-7 GT-C

4W Challenge
Rijbewijs: A, I-C, I-A
Parcours: 1. Seattle Short: 345 hp 2. Seattle Circuit: 394 hp 3. Laguna Seca: 690 hp
Prijs auto's: 1. Legacy Wagon GT-B 2. Nismo 400R 3. Mines R32.5 Skyline GT-R

Lightweight K Cup
Rijbewijs: Free, B, A
Parcours: 1. Rome Short: 147 hp 2. Seattle Short: 98 hp 3. Tahiti Road: 98 hp
Prijs auto's: 1. Mugen Beat 2. Demio A-Spec 3. Mugen CRX Pro 2

Luxury 4-Door Cup
Rijbewijs: A, I-C, I-B
Parcours: 1. Rome Circuit: 394 hp 2. Special Stage R5: 493 hp 3. High-Speed Ring: 591 hp
Prijs auto's: 1. Accord Type-R 2. Chaser TRD Sports X30 3. GT-R Nismo

World Open Car Cup
Rijbewijs: A, I-B, I-A
Parcours: 1. Tahiti Road: 246 hp 2. Grindelwald: 345 hp 3. Trial Mountain: 591 hp
Prijs auto's: 1. MX-5 Miata A-Spec 2. Toyota MR-S Show Car 3. Concept Car LM Edition

Global Compact Car Cup
Rijbewijs: Free
Parcours: 1. Rome Short: 246 hp 2. Seattle Short: 246 hp 3. Autumn Ring: 295 hp
Prijs auto's: 1. Yaris '99 2. Clio 16V 3. Lupo 1.4

Muscle Car Cup
Rijbewijs: I-A
Parcours: 1. Seattle Short: Free 2. Seattle Circuit: Free 3. Laguna Seca: Free
Prijs auto's: 1. Plymouth PT Spyder 2. 67 Cobra 427 3. Chrysler Phaeton

Historic Car Trophy
Rijbewijs: A, I-C
Parcours: 1. Tahiti Road: 246 hp 2. Rome Circuit: 295 hp 3. Grindelwald: 394 hp
Prijs auto's: 1. Mugen CRX Pro 3 2. Lotus Europa 3. XYR Celica Concept Car

Station Wagon Cup
Rijbewijs: B, A, I-C
Parcours: 1. Rome Short: 394 hp 2. Super Speedway: 394 hp 3. Special Stage R5: 394 hp
Prijs auto's: 1. Impreza Wagon Wrx Sti 2. Mugen Accord Wagon 3. Stagea 260 RS Nismo

Grand Touring Throphy
Rijbewijs: I-C, I-B, I-A
Parcours: 1. Red Rock Valley: 394 hp 2. Grand Valley: 493 hp 3. Midfield Raceway: 591 hp
Prijs auto's: 1. Daisan Silvia GT 2. Mugen NSX-GT 3. Unisia GT-R GT

80's Sports Car Cup
Rijbewijs: A, I-C, I-B
Parcours: 1. Trail Mountain: 197 hp 2. Special Stage R5: 345 hp 3. Deep Forest: 345 hp 4. Seattle Circuit: 394 hp 5. Tahiti Roads: 394 hp
Prijs auto's: 1. Mugen Civic Ferio 2. Mugen CRX Pro 3 3. Mugen Civic Type-R 4. Mugen Integra Type-R 5. R30 Skyline Sihouette Formule (R)

Pure Sports Car Cup
Rijbewijs: A, I-C, I-B
Parcours: 1. Laguna Seca: 394 hp 2. Deep Forest: 443 hp 3. Trail Mountain: 591 hp
Prijs auto's: 1. Tom's Angel T01 2. ZZ 111 3. Tuscan Speed Six

Tuned Na No 1 Cup
Rijbewijs: I-A
Parcours: 1. Autumn Ring: Free 2. Grindelwald: Free 3. Laguna Seca: Free
Prijs auto's random: Miata C-Spec Miata B-Spec Spoon Civic Type-R Spoon Integra Type-R

Gran Turismo Stars
Rijbewijs: I-A
Parcours: 1. Super Speedway: Free 2. Special Stage R5: Free 3. Red Rock Valley: Free 4. Rome Circuit: Free 5. Laguna Seca: Free
Prijs auto's: 1. Mines Lancer Evo V 2. Mines R34 Skyline GT-R 3. TVR Speed 12 4. ZZ 11 (R) 5. R390 GT1

GT 300 Championship
Rijbewijs: I-B
Parcours: 1. Grand Valley West: 591 hp 2. Laguna Seca: 591 hp 3. Deep Forest: 591 hp 4. Midfield: 591 hp 5. Apricot Hill: 591 hp
Prijs auto's random: Momo MR-2 GT BP APEX Craft Trueno Weds Sport Celica Xanavi Silvia

Tuned Turbo Car No 1
Rijbewijs: I-A
Parcours: 1. Special Stage R5: Free 2. Test Course: Free 3. Deep Forest: Free
Prijs auto's random: Mines R33 Skyline GT-R Nismo 400R HKS Drag Skyline

Super Touring Car
Rijbewijs: I-B
Parcours: 1. Apricot Hill: 493 hp 2. Trial Mountain: 493 hp 3. Laguna Seca: 493 hp 4. Deep Forest: 493 hp 5. Rome Circuit: 493 hp
Prijs auto's random: TRD 3000 GT Camaro 30th Anniversary Castrol Tom's Supra

GT 500 Championship
Rijbewijs: I-A
Parcours: 1. Laguna Seca: Free 2. Super Speedway: Free 3. Rome Circuit: Free 4. Trail Mountain: Free 5. Apricot Hill: Free
Prijs auto's random: STP Taisan Viper Zexel Skyline Takata Dome NSX Serumo Supra

ENDURANCE RACES

Grand Valley 300 KM
Rijbewijs: I-A
Prijs auto's random: Impreza Rally Car (R) R390 GT-1

Apricot Hill 200 KM
Rijbewijs: I-B
Prijs auto's random: Viper GTS-R (R) Lancia Stratos

Seattle 100 Mile
Rijbewijs: I-A
Prijs auto's random: Escort Rally Car (R) Ford GT-90

Laguna Seca 200 Mile
Rijbewijs: I-A
Prijs auto's random: Mitsubishi 3000GT LM Toyota Celica Rally Car

Rome Circuit 2 HR
Rijbewijs: I-A
Prijs auto's random: Altezza LM Edition (R) Corola Rally Car (R)

Trail Mountain 30 Lap
Rijbewijs: I-B
Prijs auto: Denso Supra GT (R)

SS Route 5 Endurance Race
Rijbewijs: I-A
Prijs auto's: ?



EEUWIG Leven

kom verder, word beter, leef langer

DREAMCAST

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

999 skill punten voor je carrière
Creëer in Career mode je eigen worstelaar en noem hem: Best Buy.

Alle originele karaktertypen, stijlen en levels
Win de UFC Silver Belt met een van de 22 originele vechters om een lichaamstype en stijl te kunnen kiezen in Career mode.

Andere scheidsrechter in Career mode sparringmatches
Hou tijdens het laden van een wedstrijd in Career mode alle vier de knopen ingedrukt (A + X + Y + B) en (L + R) voor een andere scheidsrechter.

Verwissel aankondiger met scheidsechter
Hou na het selekteren van de vechters terwijl het spel aan het laden is L + R ingedrukt totdat het gevecht start.

Big John's (scheidsrechter) eigenschappen
Win de UFC Gold Belt in Career mode om Big John McCarthy's lichaamstype, vechtstijl, stem en bijnaam te kunnen kiezen.

Bruce Buffer eigenschappen
Win de UFC Silver Belt in Career mode om Bruce Buffer's lichaamstype, vechtstijl, stem en bijnaam te kunnen kiezen.

Card Girl eigenschappen
Win de UFC Silver Belt in Career mode met alle 22 vechters om Card Girl's lichaamstype, vechtstijl, stem en bijnaam te kunnen kiezen.

Ulti-Man's stijl en de suitcase area
Win de UFC Gold Belt in Career mode met alle 22 vechters om Ulti-Man's stijl en de 'suitcase' lokatie te kunnen kiezen.

Ulti-Man's eigenschappen
Win de UFC Gold Belt op moeilijkheidsgraad Hard om Ulti-Man's lichaamstype, stem en bijnaam en de "Octagon" lokatie te kunnen kiezen.



MADDEN NFL 2001

Bonusteams van Roy Curfs uit Sint Geertruid.

Ga naar Settings en dan naar Secret Codes, voer daar de cheat(s) in.

Cheat	*Bonusteam*
Lionpower	'57 Lions
Goldrush	'57 49ers
Jollygreen	'58 Giants
Stables	'58 Colts
Getem	'62 Texans
Therewasaman	'62 Oilers
Megiveyou	'66 Chiefs
Champs	'66 Packers
Whoshotjr	'66 Cowboys
Blitzer	'67 Rams
Snowplow	'67Packers
Tundra	'67 Cowboys
Heidi	'68 Raiders
Shocker	'68 Colts
Tvtimeout	'68 Jets
Nofluke	'69 Chiefs
MNF	'70 Browns
Peopleeater	'70 Vikings
Overtime	'71 Chiefs
Lucky	'72 Steelers
Perfect	'72 Dolphins
Airshow	'72 Colts
Steelcurtain	'74 Steelers
Purple	'75 Vikings
Hailmary	'75 Cowboys
Dynasty	'78 Steelers
Holy	'78 Raiders
Roller	'78 Chargers
Earl	'78 Oilers
Comeback	'79 Cowboys

Cheat	*Bonusteam*
Pirates	'79 Bucaneers
Ironman	'81 Chargers
Thecatch	'81 49ers
Tigers	'81 Bengals
Nochance	'81 Cowboys
Dantheman	'84 Dolphins
Upset	'85 Bears
Blowout	'85 Patriots
Flyaway	'85 Falcons
Thedrive	'86 Broncos
Crushed	'89 Broncos
Wideright	'90 Bills
Neonlights	'91 Falcons
Comebackkid	'92 Bills
Notagain	'93 Bills
Charge	'94 Chargers
Defense	'96 Panthers
Almost	'96 Packers
Missedchance	'98 Vikings
Noluck	'98 Packers
The catchtwo	'98 49ers

IN THE GAME EA SPORTS

madden84	'84 All Madden
86madden	'86 All Madden
madden88	'88 All Madden
90madden	'90 All Madden
madden92	'92 All Madden
94madden	'94 All Madden
madden96	'96 All Madden
98madden	'98 All Madden

PC CD-ROM

NINTENDO 64

EXCITEBIKE 64



Originele Excitebike: speel de Tutorial mode uit om de originele NES versie te kunnen spelen
Voetbal mode: eindig als eerste in de zilveren ronde van het novice seizoen
Heuvelklim mode: eindig als eerste in de gouden ronde van het amateur seizoen
Excite 3D mode: eindig als eerste in de challenge ronde van het pro seizoen

CHEATS
Hou op het hoofdmenu L + C-rechts + C-beneden ingedrukt en druk op A om het cheatcode scherm weer te geven. Toets dan een van de volgende codes in om de bijbehorende cheats te aktiveren.

TRICKSTER = alle stunts
SHOWOFF = stuntbonus
MOWER = onoverwinnelijk
INVISRIDER = onzichtbare rijders
XLURIDER = doorzichtige rijder
IMGOINGNOW = Debug mode
BLAHBLAH = grote hoofden
PINHEAD = kleine hoofden
YADAYADA = Spiegel mode
MIDNIGHT = Nacht mode
ROTCOLS = rare kleuren
PATWELLS = Beat this! mode
UGLYMUG = foto ontwikkelteam

PowerSales

postbus 1914, 2003 BA Haarlem
of powersales@powerunlimited.nl

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek POWER SALES.
Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 PC-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt.
De redactie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR POWER UNLIMITED (POWERSALES) POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM OF POWERSALES@POWERUNLIMITED.NL

Vermeld zowel je naam als je adres!

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. Interesse? Neem contact op met VNU Business Publications, Verkoop binnendienst 023 - 5463450; fax 023 - 5465508 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.
Maak goede afspraken bij het ruilen, kopen en verkopen van soft- en hardware.
Power Unlimited is niet aansprakelijk voor misgelopen transacties.

Nintendo

Te koop voor de N64: Diddy Kong Racing ƒ50,-, Turok ƒ45,-, Mario Kart ƒ45,-, Goldeneye ƒ45,-, en Banjo Kazooie ƒ55,-, of twee van mijn spellen tegen jouw N64 Rainbow Six of Tony Hawk, allemaal in prima staat. Tel.0412-652867 en vraag naar Mick.

Te ruil voor N64: Twee spellen te kiezen uit Herofighters Assault, Chameleon Twist, Scars en Mario Kart 64. In te ruilen tegen Fifa 98. Tel.0597-561748 (omgeving Blijham) en vraag naar Wim.

Te koop gevraagd: Gewone Game Boy met adapter de prijs rond de ƒ75,- mail naar: baslensen@hotmail.com (omgeving Den Bosch).

Te koop: N64 inclusief drie controllers. Met zeven spellen inclusief beschrijvingen. Onder andere: Goldeneye, Mario Kart, Fifa 99, Ready 2 Rumble enz. Alles bij elkaar ƒ500,-. Tel.024-3780525 (omgeving Nijmegen) en vraag naar Kees.

Te koop voor de Game Boy Color: Worms Armageddon met doos en boekje. Net nieuw voor maar ƒ40,-. Gevraagd een controller voor de N64. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.06-12151730 (omgeving Goes) en vraag naar Pascal (op di, wo, vr en za na 17.30 uur).

Te koop: N64 met 15 spellen: Perfect Dark, Donkey Kong, Zelda, Banjo-Kazooie,

Te koop: De Game Boy-spellen Pokémon Blue ƒ50,-, Warioland 2 ƒ30,-, Batman ƒ17,50 of alle Game Boy-spellen voor ƒ85,-. Over de prijzen valt te praten en je kan ook ruilen. Tel.035-6012672 (omgeving Soest) en vraag naar Dennis. Er zijn ook Pokémonkaarten te koop, daarvoor moet je even bellen.

Te koop: Nintendo 64, zestien 8 bits-spellen ƒ10,- of ƒ7,50 per stuk. Game Genie met gebruiksaanwijzing. Tel.024-6422586 (omgeving Nijmegen) en vraag naar Paul.

Te koop Super Nintendo met twee controllers en vijf spellen en Super Game Boy. Voor info tel.06-28676701.

Te koop: N64 met 15 spellen: Perfect Dark, Donkey Kong, Zelda, Banjo-Kazooie, Mario Kart 64, Goldeneye, Turok, Mortal Kombat 4, Extreme -G, Diddy Kong Racing, Shadowman, Mace, Mario 64, Turok 2, Blastcorps + 2 controllers, memorycard, expansionpack en RF-switch. Alles in zeer goede staat. Prijs: ƒ900,-. Tel. 0181 - 452423

Te koop: SNES, nieuw in doos met twee controllers en drie spellen. Vraagprijs: ƒ250,-. Tel.024-6422586 (omgeving Nijmegen) en vraag naar Paul.

Te koop: SNES met een super Game Boy en drie spellen: De Leeuwenkoning, Asterix en Obelix en International Superstar Soccer. Prijs: ƒ175,-. Tel.0183-622327 (omgeving Gorinchem) en vraag naar Elvis. Bellen na 18.00 uur.

Te koop: Pokémon Stadium (N64), zo goed als nieuw met een transferpack, de handleiding en een gratis Pokémon Stadium Guide, die je er normaal in de winkel niet bij krijgt. Dat allemaal voor ƒ120,-. Tel.020-6414061 (omgeving Amstelveen) en vraag naar Mike.

Te koop: N64 met twee controllers, één controllerpack, twee rumblepacks (inclusief batterijen), zes spellen, kabel voor tv zonder scart-aansluiting en de gewone scart-kabel. De spellen zijn: Zelda, Goldeneye, Lylatwars, Mario Kart 64, 1080° Snowboarding en Fifa 99. Alles met doosjes en handleiding. In zeer goede staat. Zelf voor vervoer zorgen. Alles in één koop. Vaste prijs: ƒ700,-. Tel.0113-573952 (omgeving Yerseke) en vraag naar Jarno.

Te Koop: Nintendo 64 inclusief zeven spellen o.a.: Zelda, Mario Kart, Gex, Marioland, Starwars, Diddy Kong Racing en Waverace. Twee joysticks, complete gebruiksaanwijzingen. Vraagprijs ƒ500,-. Tel.0172439989 en vraag naar Harold.

Te koop gevraagd: Het N64-spel Command & Conquer Tiberian Sun met de maximale prijs van ƒ25,-. Tel.020-7761877 (omgeving Amsterdam) en vraag naar Stijn.

Te koop/ te ruil: Nintendo 64 met één controller, expansionpack en twee spellen: Episode 1 Racer en Quake64 of ruilen tegen een PlayStation met min. één controller, omgebouwd en één of twee spellen liefst Tony Hawk of kopen voor ƒ200,-, is drie maanden oud en weinig gebruikt. Stuur een mail naar budbunny@hotmail.com Beperkt vervoer. Liefst omgeving Stein (Limburg).

Te koop: N64 in goede staat met expansion pack twee controllers en één memorycard. Daar heb ik de doosjes nog van. Tien spellen waarvan met doosje: Perfect Dark, Goldeneye, Formule 1 97, F-Zero X, Turok Rage Wars, Wayne Gretzky 98. Zonder Doosje: Turok 2, Wave Race, Blast Corps, Glover. Bel me op 030-2288551 (omgeving Utrecht). Vraag naar Peter jr of e-mail me op oomenpeter@hotmail.com. Over de prijs worden we het wel eens.

Te koop : SNES, twee controllers (één turbo) , Super GameBoy en negen spellen onder andere: Lion King, Mario All Stars, Mario Kart, Donkey Kong Countrey en Nigel Mansell´s World Championchip en een 14 inch TV. Samen in één koop voor ƒ400,- (ook los te koop). Tevens te ruil of te koop gevraagd een PSX(omgebouwd). Bel 0475 -302478 of 0615628156 (gsm na 16.00) en vraag naar Martijn.

Te koop: N64 met twee controllers, rumblepack, memorycard, transformpack en twaalf spellen, waaronder: Pokemon Stadium, James Bond Goldeneye, Command & Conquer, Earth Worm Jim 3D, Starwars Racer en Rayman 2. Alles samen voor ƒ650,-. Tel.: 026-3614402 (omgeving Arnhem), vraag naar Wilco.

Te koop voor de Game Boy: Pokémon Red version ƒ25,- + gratis playerguide en Super Mario zes golden coins ƒ15,-. Voor de Game Boy Color: GameGallery 2 ƒ15,- Bel: 013-4674933 (omgeving Tilburg) en vraag naar Zinzi.

Te koop:SNES met twee controllers en vijf spellen: Super Tennis, Super Soccer, Lost Vikings, Kuifje in Tibet, Mario 5 in 1. Alles in perfecte staat, prijs bespreekbaar. Mail naar: dieter_berck@hotmail.com

Te koop: SNES, Donkey Kong Country 1, 2 en 3 + 2 controllers. Prijs: ƒ150,- Ook te koop: N64 + controller, Zelda, Mario. Prijs: ƒ250,- Tel: 0297-563387 in Uithoorn (omgeving Amsterdam), vraag naar Bernard. Of mail naar: bvwillig@hotmail.com

Te koop: Voor N64. Yoshi's Story + boekje en doosje enz. Ik wil ook wel ruilen tegen een ander leuk spel voor N64 en ik ben ook op zoek naar een X-plorer (cheat cardrige voor de N64) voor een redelijke prijs. Tel 033-4948786(omgeving Leusden, Utrecht). Vraag naar Jordi of mail naar: jordifranken@hotmail.com

Te koop: N64 met vier controllers, expansionpack, memory- en rumblepack (in één), X-plorer en veertien spellen waaronder: Goldeneye, Perfect Dark, Super Smash Brothers en WCW vs NWO Revenge. Vraagprijs ƒ1100,-. Interesse? Tel 070-3877587 (regio Den-Haag) en vraag naar Frank.

Te koop gevraagd: Game Boy Pocket/ Color. Over de prijs worden we het wel eens, ik wil hem ook wel ruilen voor deze cd-roms: Oddworld Abe's Oddysee, Commando's Behind Enemy Lines, Tiberian Sun. Alles origineel, ik ben alleen van Tiberian Sun de doos kwijt+ 56k modem liefst met Pokémon erbij maakt niet uit welke versie. Tel.026-3390692/06-27596938 en vraag naar Thibauld.

Te koop voor N64: De spellen Roadsters, Jet Force Gemini en Top Gear Rally 2 voor totaal maar ƒ150,- met alle doosjes en boekjes. Tel.0113-551202 (omgeving Vlissingen) en vragen naar Michiel. Bellen na 18.00 uur.

Te koop voor Nintendo 64: Gex 64 Enter the Gecko ƒ20,- (met rumble- en memorypack ƒ30,-/ rumble- en memorypack los ƒ15,-), Wayne Gretzky's 3D Hockey 98 ƒ20,-, Banjo Kazooie, Goldeneye, Diddy Kong Racing, Yoshi's Story, 1080° Snowboarding en Super Mario 64. Allemaal voor ƒ45,- per stuk met doosje en boekje, behalve Mario. Heb je interesse? Tel.0318-522639 (omgeving Veenendaal) en vraag naar Henry.

Te koop: Game Boy Pocket ƒ40,-, Super James Pond ƒ10,-, Donkey Kong 3 ƒ20,-, Game Boy en spellen samen ƒ65,- met daarbij gratis de spellen Mickey Mouse en The Blues Brothers. Interesse? Tel.0318-522639 (omgeving Veenendaal) en vraag naar Henry.

Te koop of te ruil: De N64-spellen Wetrix, Zelda, Gex 64, NFL Club 98, Fighting Force 64, Duke Nukem 64, Superman, All Star Baseball 99 en een American Converter. Alles compleet met doos en boekje. Prijs valt niet over te corresponderen Tel.015-3102473 (omgeving Nootdorp) en vraag naar Marvin. Bellen kan van maandag tot en met donderdag.

Te koop: N64-spellen: Turok 2 Seeds of Evil ƒ45,-, Yoshi's Story ƒ35,-, Top Gear Rally 2 ƒ50,-, Pokémon Stadium met transferpack ƒ95,-, Pokémon Snap ƒ80,- en Beetle Adventure Racing ƒ45,-. Allemaal met handleiding. Tel.0341-414554 (omgeving Harderwijk) en vraag naar Ruben. Bellen na 17.00 uur of in het weekend.

PC CD-ROM

Te koop: Apache/ Havoc ƒ5,-, Delta Force ƒ15,-, Gangsters ƒ15,-, Blade Runner ƒ15,-, Grand Theft Auto ƒ15,-, Carmageddon ƒ5,-, System Shock ƒ5,-, A2 Racer 2 ƒ10,-, Trespasser ƒ25,-, Tomb Raider ƒ10,-. Alles met doos en handleiding (geen kopies). Tel.0228-515835 (omgeving Grootebroek) en vraag naar Arjan of Jeroen. Bellen na 16.00 uur. Geen vervoer.

Te koop: De PC-spellen Diablo 2 ƒ70,-, Tomb Raider 4 ƒ50,-, A2 Racer 3 ƒ20,-, Fifa 2000 ƒ20,-, A2 Racer ƒ5,-, Fifa 98 ƒ5,-, Need for Speed 2 Special Edition ƒ7,50, Super EF 2000 ƒ7,50, Battle Arena Toshiden ƒ7,50, Addication Pinball ƒ7,50, Zone Raiders ƒ5,-, Multi Mega Runner ƒ2,50, F1 Racing Simulation ƒ7,50. Of alle spellen voor ƒ175,- Alle spellen zijn origineel en de meeste met doos en handleiding. Over de prijzen valt te praten en je kan ook ruilen. Tel.035-6012672 (omgeving Soest) en vraag naar Dennis

Te koop: Een zeer compleet netwerkset met zes netwerkkaarten van 3Com en twee networkprintersservers, vele meters coaxkabel (± dertig meter) en met alle benodigde spullen (zonder drivers). Alles is in goede staat. Dit alles voor maar ƒ125,- Interesse? Mail naar: martijntemolder@hotmail.com

Gevraagd voor de PC: The Sims, Het Rijke Leven, (Nederlandse versie), Hitman: Codename 47, Microsoft Flightsimulator 2000, Tony Hawk Pro Skater 2 en een Diamond Viper V550 16Mb (3D-kaart). Mail naar: wallyraptor@wish.net

Te koop aangeboden : Digitale Philips 105S monitor (15"), zes maanden oud (z.g.a.n.), max.resolutie 1024x768, incl. handleiding en driver-disk. ƒ175,-. Tel.0166-603931 (Tholen, omgeving Bergen op Zoom) en vraag naar Bart of mail: kornbart@hotmail.com

Te koop; Voodoo Banshee 16Mb videokaart, ƒ100,- MS sidewinder gamepad ƒ50,- 2 netwerkkaarten 10bits p/s + 23 meter kabel ƒ75,- kast + AMD K6 2 400Mhz + moederbord Tel:0497-535370 (omgeving Eindhoven, vraag naar Joost). Mail naar: vanneerven@planet.nl

Gevraagd: PC-flightsim F/A-18 Hornet Korea van Graphsim. Mail kan naar: N.Thijssen@hetnet.nl of tel.06-16306817 (Omgeving Purmerend) en vraag naar Nando. Prijs circa ƒ15,-.

Te koop voor PC: Het spel Crimson Skies, nooit gebruikt nog nieuw in doos, met boekje. Prijs: ƒ80,-. Tel.: 030-2715946 en vraag naar Jelles.

Te koop: Game Gear met vijf spellen, heuptas, auto-adapter, adapter. Alles met boekje. ƒ50,- . Liefst bellen na 16.00 uur en omgeving Utrecht. Tel.0348-474011 en vraag naar Remko of mail naar: v_remko@hotmail.com

Te Koop: Deus Ex met doos en boekje. Vraagprijs: ƒ80,-. Tel.070-3708222 (omgeving Den Haag) en vraag naar Jan-Willem.

Te koop: Sim Hospital met handleiding, CD-Rom, doos en gratis Roling demo van Theme Park World. Nog nooit gebruikt. Prijs: ƒ25,-. Voor meer info tel.06-27181070. Liefst na 17:00 uur.

Te koop gevraagd: Computerspellen van Warhammer (o.a Dark Omen, Chaos Gate), over de prijs worden we het wel eens, als je ver weg van Groningen woont, kan dit misschien een probleem worden. Mail naar: paluke_ork@yahoo.co.uk

Te koop gevraagd: een moederbord met afmetingen ± 22 X 20 cm. moet op een p1 233 passen. Mail naar: jorn@lubbinge-1.tmfweb.nl of tel 06-15451978 (omgeving Hoogezand).

Te koop: DIV-gamestudio, drie cd's + twee handleidingen (alles origineel) voor ƒ60,- of 1100 BEF. Na schooluren of in het weekend: 089-865488 of 0032-89-865488 of mail naar: joskleinen@vt4.net. Ik heb vervoer i.d. buurt v. Limburg. Ook een gamepad: interact pc powerpad pro, digitale + analoge besturing, 6-buttons voor ƒ30,- of 550 BEF. Of allebei samen (+ twee demo's) voor ƒ80,- of 1500 BEF.

Gezocht: MS Flight Simulator 2000 gewone of professionele editie, met de originele cd én de handleiding/pilot's handboek. Doos is niet vereist, over de prijs worden we het nog wel eens. Mail naar: marinlicina@hotmail.com of tel.0492-367190 (omgeving Gemert) en vraag naar Marin.

Te koop: F1 2000 voor de PC. Winkelprijs: ƒ100,-, bij mij ƒ40,-. Handleiding en doosje zitten erbij. Tel.06-17016902 (omgeving Purmerend) en vraag naar Pieter of mail naar: p_braakhuis@hotmail.com

Te koop: 3D/ Videokaart, Creative Riva TnT 16 MB SD- RAM, Direct-3D AGP, driver cd ƒ125,-. Tel.06-20679831 (omgeving Alkmaar) en vraag naar Sjors. Mail kan naar: cybermoos@icqmail.com

Te koop: Creative Voodoo2 3D Blaster 12 MB (PCI), Intel 740 3D Blaster 8 MB (AGP). Allebei compleet met drivers. Tevens te koop de volgende spellen: Dark Reign 2, Urban Chaos, GTA2, Homeworld Cataclysm, V-Rally 2, Heavy Metal FAKK 2, NFS:HS en goodies en Metal Fatigue. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.053-4775833 (omgeving Enschede) en vraag naar Rutger.

Te koop: Baldur's Gate 2. Nauwelijks gebruikt. Prijs: ƒ75,-. Mail naar: ronniebeld@planet.nl of tel.0487-519855 en vraag naar Ronnie.

Sega

Te koop voor Dreamcast: Red Dog, Trickstyle, King of Fighters 99(Jap.) ƒ25,- per stuk Evolution, NBA 2K, Armada (Am.), Virtual On (Am.) ƒ35,- per stuk Racestuur "V3 FX" + pedalen ƒ40,-. Alles compleet. Tel. 030-6048229 (Nieuwegein) en vraag naar Robert.

Te koop: Megadrive met twee controllers en vijf spellen. Prijs valt niet over te corresponderen. Tel.0316-265268 (omgeving Duiven) en vraag naar Niek.

Te koop: Megadrive, twee controllers, joystick, buks en twintig spellen onder andere: Sonic, MK3, Worms, Jurassic Park, Batman, voetbal-en racespellen, inclusief codes. Tel.0165-552363 (omgeving Roosendaal) en vraag naar Michiel. Over de prijs worden we het wel eens.

Te koop: Dreamcast, twee controllers, memorycard, demo-en internet-cd en zes spellen: Soul Calibur, Crazy Taxi, Ecco the Dolphin, House of the Dead 2, Dragons Blood en Zombie Revenge. Alles in goede staat, compleet en in doos, ongeveer vier maanden oud. Prijs: ƒ600,-. Tel.0345-518523 (omgeving Utrecht) en vraag naar Martijn.

Te koop: Megadrive met ongeveer twaalf spellen waaronder speciale editie van MK3 en Virtua Fighter 2 en drie controllers en gamegenie. Vraagprijs: ƒ200,-. Tel.024-3501370 (omgeving Nijmegen).en vraag naar Joyce.

Te koop gevraagd: Een bootdisc voor de Dreamcast en de spellen Star Wars Racer, Virtua Tennis en Dead or Alive 2. Alleen Europese spellen. Ik betaal ƒ20,- per spel. Tel.06-16540013 (omgeving Zwolle).

Gevraagd voor de Megadrive: Sonic & Knuckles en Streets of Rage 2 en 3. Tel.0594-512654 en vraag naar Michiel. Over de prijs valt niet te corresponderen.


ZATERNACHT... VOOR DANCE, TRANCE EN BABES MOET JE IN 'DE WIZARD OF IT' ZIJN
WIZARD OF IT
HO HO BROEDER
HNH


GEEN TOEGANG
...JE BENT NIET GOED GEKLEED
WAT?
?


WIZARD OF IT
VANNACHT IS HET DRESS-UP PARTY
ENTRANCE
DANCE DRESS PARTY 2001
OH


OK
GEEN PROBLEEM
KLIK


GEWOON QWIFFEN...
QWIFFFF
...IN IEDERS FAVORIETE VAMPIER
OPZIJ


HIER KOMT BUDDY LOVE BITE
WRIJF
WRIJF


OGENBLIKJE !!!
RUK


WAPEN CONTROLE
HEB IK NIET


..A.. ALLE WAPEMS IMLEFE-REM..
FUNK